1996年10月1日発行(毎月1回・1日発行) 第2巻第10号／通巻17号
SNK公認[NEO・GEOオフィシャル情報誌]

NEO·GEO FREAK

月刊ネオジオフリーク



野中政宏 vs 安井邦彦 スペシャル対談

ネオジオキャラ・ライバル対決！ NFチャンピオンシップ リポート

ザ・キング・オブ・ファイターズ'96
全キャラ対人戦攻略

ニンジャマスターズ
ステークスウィナー2
オーバートップ

●声優連載コラム
コング桑田
生駒治美
安井邦彦
桜井智

特別付録
真説サムライスピリッツ 武士道烈伝 ポスター

1996 10月号
580yen
芸文社


The Future Is Now
SNK
NEO·GEO CD
魂の数だけ物語がある。
選択できる主人公は6人。70通り以上のパーティー編成が可能。
敵モンスター・奥義・イベントの数は、いずれも200種類以上!
4,000画面を超える広大なフィールドが、キミを待ち受けるゾ!
真説
サムライスピリッツ
武士道烈伝
TM
新登場
ピクチャーレーベルで、特製オリジナルステッカー付き!
ネオジオCD専用ソフト「真説サムライスピリッツ武士道烈伝」
今秋発売予定/価格8,800円(税別)
◆インターネットでネオジオ最新情報　SNK ホームページ　http://www.neogeo.co.jp
■NEOGEOはSNKの商標です。
イラスト/しろー大野
© SNK・フジテレビ・ASATSU









サムライRPG第一弾、ネオジオCD版で登場。
侍魂の真実が、壮大なRPG集となって、ついに見参。
『真説サムライスピリッツ武士道烈伝』、まずは「邪天降臨之章」・「妖花慟哭之章」を収録したネオジオCD版を先行発売！さらに、セガサターン版とプレイステーション版も、それぞれオリジナルで登場予定!!

サムライRPG発売記念キャンペーン!!

抽選で2,000名に「ナコルルボイス目覚まし時計」が当たる!

ネオジオCD版『真説サムライスピリッツ武士道烈伝』をお買い上げになった方の中から、抽選で2,000名様に「ナコルルボイス目覚まし時計」をプレゼント。応募要領は、ソフトに付いている応募券を切り取って官製ハガキに貼り、郵便番号・住所・氏名・年齢・職業（学年）・電話番号を記入の上、下記の宛先までお送りください。

宛　先：〒564　大阪府吹田市豊津町18-12　株式会社エス・エヌ・ケイ「サムライRPG発売記念キャンペーン!!」係まで

※当選者の発表は賞品の発送をもって代えさせていただきます。くわしくは、SNKテレフォンサービス（下記参照）までお問い合わせください。



PONY CANYON

SCITRON LABEL NEW RELEASE

SCITRON

魂(スピリッツ)の数だけ叫び(サウンド)がある—。

真説サムライスピリッツ ～武士道烈伝～

-ORIGINAL SOUND TRAX-

SNK® 新世界楽曲雑技団

●アーケードスペックRPG「真説サムライスピリッツ～武士道烈伝～」の楽曲全てを網羅。

●NEO・GEO-CD版・SS版・PS版「3連ジャケットイラスト」も特別収蔵した豪華解説書付き。

遂にRPG化された「サムライスピリッツ」。その膨大なサウンドマテリアルをCD2枚組で完全収録！豪華声優陣によるRPG秘蔵のドラマ部分も収録。フルオーケストラ＋オペラ歌手という壮大なエンディングまでNEO・GEO-CDソフトに先行して体験できる、オリジナルサウンドトラック登場！！



CD(2枚組)：PCCB-00224 ¥2,500(税込)

一初回特典一
スーパーピクチャーCD

CD 11月発売予定

CD 9.20 ON SALE



CD：PCCB-00225 ¥2,500（税込）

一初回特典一
特製カセットインデックス

炎、ふたたび…

THE KING OF FIGHTERS' 96

-ARRANGE SOUND TRAX-

SNK® 新世界楽曲雑技団

今年もやって来たスーパースター夢の競演「K・O・F'96」。アルバムもオールスター勢揃い。
京と庵のバラードを始め、'96アテナ役「さとう珠緒」のPop-Up Vocal2曲を特別収録。
また中間デモ等をメドレーで全ての楽曲を詰め込みました!!

<収録曲>*全てアレンジバージョン

1.「IN 1996」(タイトル) 2. ESAKA?（主人公チーム テーマ）3. Big Shot！（寂）（餓狼伝説チーム テーマ）4. かみきり虫（龍虎の拳チーム テーマ）5. Rumbling on the City（新怒チーム テーマ）6. サイコソルジャー REMIX'96（アテナチーム テーマ）＊唄：さとう珠緒 7. Seoul Road（キムチーム テーマ）8. Get'n Up（新・女性格闘家チーム テーマ）9. 嵐のサキソフォン2（八神チーム テーマ）10. Dust man（Mr.BIG テーマ）11. ギースに肩こり（ギース テーマ）12. FAIRY（神楽ちづる テーマ）13. TRASH HEAD（ゲーニッツ テーマ）14. RISING RED（スタッフロール）15. 夕陽と月＊唄：野中政宏、安井邦彦 16. 恋をしよう＊唄：さとう珠緒 17. レクイエム二短調K.626ディエス・イレ（クラウザー テーマ）18. HEY MUSIC LOVER デモメドレー

—ゲームミュージックではないゲームミュージック—

escape goat

細江慎治・佐宗綾子・相原隆行

ARIKA WEST

<収録曲>1. Rainbow juice 作編曲：細江慎治 2. escape beat 作編曲：細江慎治 3. smart guy 作編曲：佐宗綾子 4. Joker 作編曲：佐宗綾子 5. Silver fox 作編曲：相原隆行 6. Dolphin 作編曲：相原隆行 7. sakura満開 作編曲：細江慎治 8. Amusementive crime 作編曲：相原隆行 9. cold pipe 作編曲：佐宗綾子 10. circle game 作編曲：細江慎治・佐宗綾子・相原隆行

ゲームミュージック界で絶大な人気を誇る「めがてん細江」こと「細江慎治」率いる、スーパーコンポーザー集団の初の完全オリジナルアルバム!!ゲームミュージックフリークに向けての、書き下ろしオリジナル楽曲を収録。特典として、ゲームミュージックアルバム初のCD-EXTRA(Macintosh&Windows3.1、95対応)、3人の合作曲「circle game」のアーティストクリップ、プロフィールを特別収録。

CD 9.20 ON SALE

特典 CD-EXTRA(Mac&Win両対応)

*対応機種/動作環境については商品の帯裏に表記されておりますのでご確認下さい。

CD：PCCBX 00001 ¥2,500（税込）

美少女キャラクターをメインに起用したキャラクターの強い名作・話題性をCD化するシリーズがサイトロンレーベルからSTART

サイトロン・ファンタスティック・キャラクター・シリーズ第2弾

Fantastic Character Series

FIST フィスト

CD 10.2 ON SALE

IMAGINEER

イマジニアのプレイステーション+セガ・サターン必殺ポリゴン美少女格闘ゲーム「FIST」のサウンドトラックCD、ゲームに先駆けついに登場!
有名声優殴り込み、オリジナルゲームキャラボケまくりCDドラマにオリジナルBGM+オープニング+エンディングの音楽を完全収録!

<収録曲>オープニング「FIST」(岡村明美 on vocal)／CDドラマ／オリジナルBGM／エンディング「願い」(岡村明美 on vocal)
Starring:井上喜久子、國府田マリ子、大谷育江、氷上恭子、岡村明美、田中敦子、星野充昭

初回特典 スーパーピクチャーCD

CD:PCCB-00226 ¥2,500(税込)

SCITRON INTERNET 情報 !!

サイトロンから
ついにインターネットにて
ホームページ開始!!
随時新情報を
掲載する予定です。

http://www.scitron.co.jp/

PONY CANYON

お求めはお近くのレコード店で。

CONTENTS

NEO·GEO FREAK 10月号

★＝プレゼントのあるページを表してます
☆＝賞品制度を導入している投稿ページを表してます

表紙●ザ・キング・オブ・ファイターズ'96～ネオジオワールドにて©SNK 1996
表紙デザイン●山田幸廣(PRIMARY GRAPHICS)
撮影●鈴木千尋



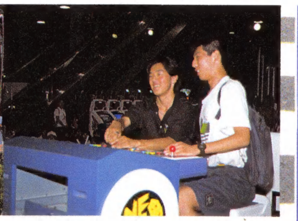
NFチャンピオンシップリポート

超最高の盛り上がりを見せた"NFチャンピオンシップ～ザ・キング・オブ・ファイターズ'96"inネオジオワールド!!

8月20日、ネオジオワールドでは、ネオジオフリーク編集部主催の"NFチャンピオンシップ～ザ・キング・オブ・ファイターズ'96"が開催された。白熱したゲームバトルに加え、野中さんと安井さんのトークショー&サイン会、ビンゴ大会、それから10月号の表紙撮影などなど。過去最高の入場者数を記録したこの日、ネオジオワールドは熱く燃えた！







ネオジオワールドには朝から長い列が

8月20日、快晴――。大会当日、ネオジオワールドの正面入口には、朝から長い列ができていた。時間は開館直後。館内の人気（ひとけ）も普段よりやや多目に感じられる。NFチャンピオンシップが開催される1Fのイベントスペースにいってみると、午前11時の時点ですでに大勢の参加者が詰めかけていた。大会スタートは12：30からのはずなのだが。

人数のわりには静かに開始を待つ参加者たち。京、庵、舞、アテナなどのコスプレーヤーが目立つ。ゲーム大会前の独特の雰囲気だ。

まずは正面入口前でNF10月号表紙撮影

館内放送が流れ、まずはNF10月号表紙撮影がはじまる。カメラマンやSNK宣伝課スタッフの呼びかけに応じて、思い思いのポーズを取る参加者たち。あまりのノリのよさに、予定時間をオーバーしてるのにカメラマンが撮影を続行する一幕も。そんな中で撮影されたのが、今号の表紙なのだ。

びっしり埋まったイベントスペース

表紙撮影が終了すると、参加者は再びイベントスペースへ戻る。すでに超満員の様相。

まず宮内知美の大会スケジュール説明に続いて、本誌編集長・勝俣の開会のあいさつ、同副編集長・伊丹による競技説明、さらにSNK宣伝課・高津さんの開会宣言がおこなわれ、いよいよ予選がスタートした。

いざ本選へ！予選開始!!

そして大会予選がはじまったわけだが、これがまたスゴイ！ 予想だにしなかった参加希望者の数に、予選筐体までの通路はほとんどパニック状態!! 予選参加者のために用意された仕切りロープの長さも、あと3倍必要だったかもしれない。

予選はしょっぱなからレベルの高いバトルが繰り広げられた。さすが、腕自慢の強豪たち！ シングル戦だったので、試合は入れ代わり立ち代わりおこなわれ、本選出場に向けて、激しい争いが続いたぞ。

ただ人数が多すぎて、予選に出場できなかった方も大勢いらしたということで、本当にすみませんでした。



京と庵のキャラクターボードを前にポーズをとる観客の皆さん。ごくろう様です。





挨拶する勝俣編集長。手前には伊丹（副編集長）が…



舞台で挨拶するSNKの高津さん





開催前には本誌に掲載されたイラストを展示していた



予想以上の参加者に予選はオーバーヒート状態!?

NF攻略スタッフ出演 ハンデ対戦&デモ対戦！

今日のお楽しみはゲーム大会だけではない。

『予選の順番を待ってる間も、ステージで楽しみましょ!!』という宮内知美の一声で、ようやくステージ前に腰を落ち着けた参加者を待っていたのはナント！　ネオジオフリーク攻略スタッフとのゲーム対戦!!

お題はもちろんKOF'96！しかも出場する攻略スタッフは、1ヵ月前の『出版社対抗KOF'96大会』で優勝したジェイケイ、モリスケ、修羅騎士　鷹だ！

ハンデとして、攻略スタッフは2本目から目隠をしての対戦となったが、しか〜し、来場者もさすがに強い！　序盤、緊張のためか、挑戦者に目隠しなしで1戦譲ってしまうなどのハプニングもあったが、そこはやはりNF攻略スタッフ！　後半は目隠しでも見事超必殺技を決めるなどの芸当を披露してくれたぞ。

その後、攻略スタッフ同士のデモ対戦がおこなわれたが、はじめて見るNFスタッフの手さばきに、観衆も驚きの表情を隠せないでいたようだ。

京&庵、夢の共演!! 熱いトークショ!!

短い音楽のあと、ステージ脇から聞き慣れた声がスピーカーを通して会場に響く…。

「どうしてもやるのか?」

「いまさら命乞いか?」

その瞬間、会場から一斉にどよめきが起こった。



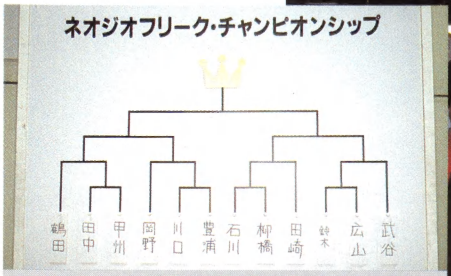
司会の宮内さんの質問に答える野中さん。周りの人は興味深々



黄色い声援をバックに登場する野中さんと安井さん。もうカーニバル状態だ



安井さんの口から秘密情報が…。ワクワク



本選出場したのは予選を素早く勝ち抜いた12人の人たち





壇上に上がった12人。本戦の始まり



本戦の解説は編集部の山崎。解説はプロレスネタばかり

この日のもう一つのメインイベントともいえる、スペシャルゲストによるトークショーのはじまりだ！ スペシャルゲストとは、もちろん、草薙 京役の野中正宏と、八神 庵役の安井邦彦の2人。

ステージ前だけでなく、吹き抜けの2Fからもたくさんのファンが注目する中、「KOF'96アレンジサウンドトラックス」の収録時のエピソードなどを中心に熱く語ってくれた（16ページ参照）。

ダンディで、ちょっとエスプリを効かせたトークが魅力の安井邦彦と、飾り気のない素朴な人柄が魅力の野中政宏。そんな2人の個性が微妙にマッチ！ さらにその合間に京と庵のセリフをはさみ込み、トークショーは最高に盛り上がった！

ついに大会本選!! 優勝は誰の手に!?

いよいよ本選開始！ キビシイ予選の網を通過してきた強豪12人がステージに集まる。

いずれも大多数の中から勝ち抜いてきた強者ばかり。本戦では、予選に増した白熱ぶりで、会場の全員の目がステージ上のメガロ筐体に集中した。

使用キャラとして目立ったのはクラーク、マチュア、庵。同キャラ対戦という場面も幾度となくあり、まさに実力の勝負となった。

そんな中勝ち抜いてきたのは、川口さん（クラーク、マチュア、庵）と、鈴木さん（クラーク、庵、チン）。決勝戦では超必殺技が爆裂し、場内



勝俣編集長から鈴木さんに豪華賞品が渡された



優勝したのは鈴木さん。クラーク使いだ!!

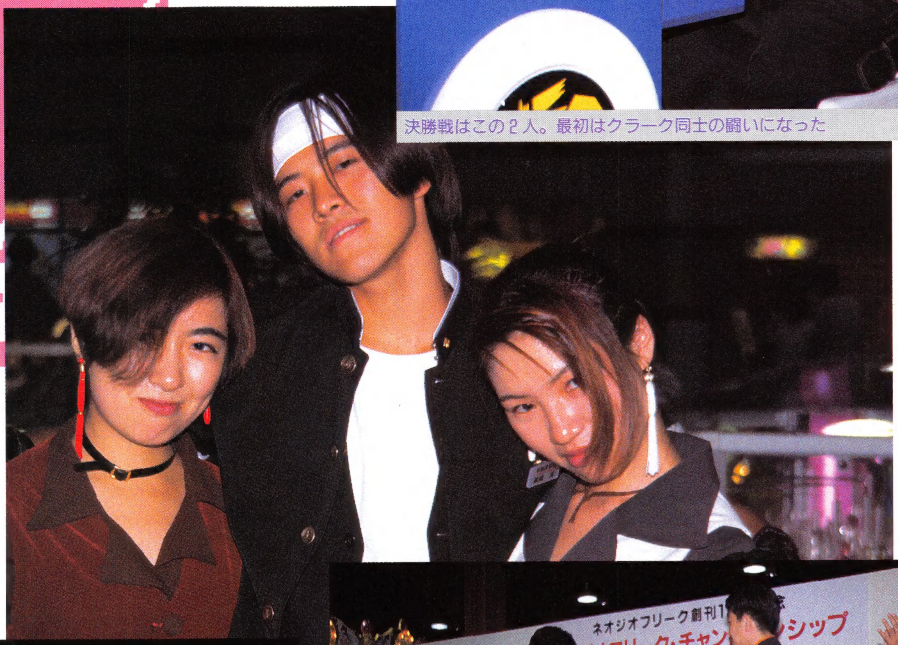


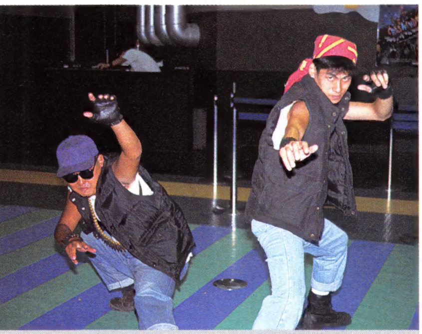
決勝戦はこの２人。最初はクラーク同士の闘いになった



即売会も大成功!!　森&林も大忙しだった







クラークとラルフのコンビもイベントを支援!?



キュートなお姿をした女の子４人組も参上!!



ビンゴ大会の賞品は安井さんからも手渡された

からは驚きと興奮の声があがった。

ファイナルラウンドは手に汗握る激しい攻防の末、見事チンでとどめを刺した鈴木さんが、大逆転で今大会のチャンピオンの座に！

賞状とトロフィーを手にした彼は、『周りがうまいので緊張した。勝ち狙いのエディットで、見てる人に申しわけなかった』と、控え目に喜びを語ってくれた。

目指せ豪華賞品!! 興奮のビンゴ大会！

最後のビンゴ大会では、スペシャルゲストの野中正宏と安井邦彦が再びステージに。静けさを取り戻したかに思われた会場は、またもや熱気に包まれた。

ビンゴ大会はネオジオCDZや、液晶テレビなどの豪華賞品がすべてなくなるまでおこなわれ、盛り上がりもピークのまま、〝NFチャンピオンシップ〜ザ・キング・オブ・ファイターズ'96〟は無事終了した。

参加してくださった読者の方々にも大いに楽しんでいただけたようで、我々も大満足♡　またこのような機会があったら、ぜひ参加してくださいね！

最後に参加してくださったみなさんと、場内整理をしてくださったネオジオワールドスタッフのみなさん、それからSNK宣伝課のみなさんにこの場を借りてお礼をいわせてください。本当にありがとうございました。

ネオジオ格闘ゲームキャラのライバル関係と
因縁の闘いを、独自に(笑)徹底検証する!!

ネオジオキャラ ライバル対決!

ネオジオといえば格ゲー。そして、ネオジオの格ゲーといえば、
多彩なキャラクターの魅力と細かく設定されたバックグラウンド。
　というワケで、今月の巻頭を飾るのは、
そんなネオジオキャラたちの「好敵手」関係に迫ってみよう！
という企画。強引？　それはいいっこなしということで…。

ネオジオ格闘ゲーム・ライバル対決の歴史

それでは本編に入る前に、今までのネオジオ格闘ゲームにおける、ライバル対決の歴史を簡単に振り返ってみよう。

格闘ゲームファンの夢を実現した「KOF」シリーズ



KOFシリーズ

SNKゲームの人気キャラたちが、タイトルと時間を越えて一堂に会するというドリームマッチを実現した作品。
　このゲームでライバル関係がクローズアップされるようになったのは、94年に登場した第１作目の「KOF'94」より１年後の「KOF'95」からになる。草薙京と先祖からの因縁関係にある八神庵の登場により、ライバル２人の闘いに注目が集まった。
　そして最新作「KOF'96」では、２人のキャラクター性が一層引き立てられている。

サムライスピリッツシリーズ

第１作は93年登場。個性あふれるキャラと、武器を使用した一撃必殺の雰囲気が新鮮。　翌年の94年には続編の「真サムライスピリッツ」が登場。主人公の覇王丸と、新キャラ牙神幻十郎のライバル関係が生まれた。サイドストーリーでも２人の因縁関係が描かれていて、ゲーム以外の面でも注目を集めた１作。
　95年の「サムライスピリッツ斬紅郎無双剣」９月発売の「真説サムライスピリッツ武士道烈伝」でも、ライバル２人が登場するぞ。



大ヒットを記録した「真サムライ」も、今となっては懐かしい!?



ズームイン、ズームアウトなど、目新しいシステム満載の龍虎シリーズ

龍虎の拳シリーズ

92年、100メガショック第２弾として、初代「龍虎の拳」が登場。主人公２人が、同門でありライバルという、王道ともいえる設定がナイス。
　以後、94年に大幅に使用キャラの増えた「龍虎の拳２」が、96年にはシリーズのサイドストーリー的な作品である「ART OF FIGHTING龍虎の拳　外伝」が登場した。
　登場するキャラの人間関係が細かく設定されていて、ゲームを進めながら話が展開されていくという、独特のゲーム性も魅力的な作品だ。

餓狼伝説シリーズ

現在の格闘ゲームの基本となった、ネオジオゲーム初期の記念碑的作品が「餓狼伝説」の第１作目。
　登場は91年。この作品から、ボガード兄弟とギースの因縁の闘いがはじまった。
　以後、「餓狼伝説２」をのぞいた全作品にギースが登場、シリーズ最新作の「リアルバウト餓狼伝説」において、５年越しの闘いに終止符が打たれた。KOF'96にもギースは登場するが、これは時制の関係ないドリームマッチということで、直接シリーズとは関係ないということになる。
　独特の複数ラインを持つバトルシステムや、初代餓狼の２対１バトルなど、今でもかなり新鮮。



新旧入り乱れての豪華対決。歴史的名作「餓狼伝説スペシャル」

ライバル対決！
ROUND 1 草薙京VS八神庵

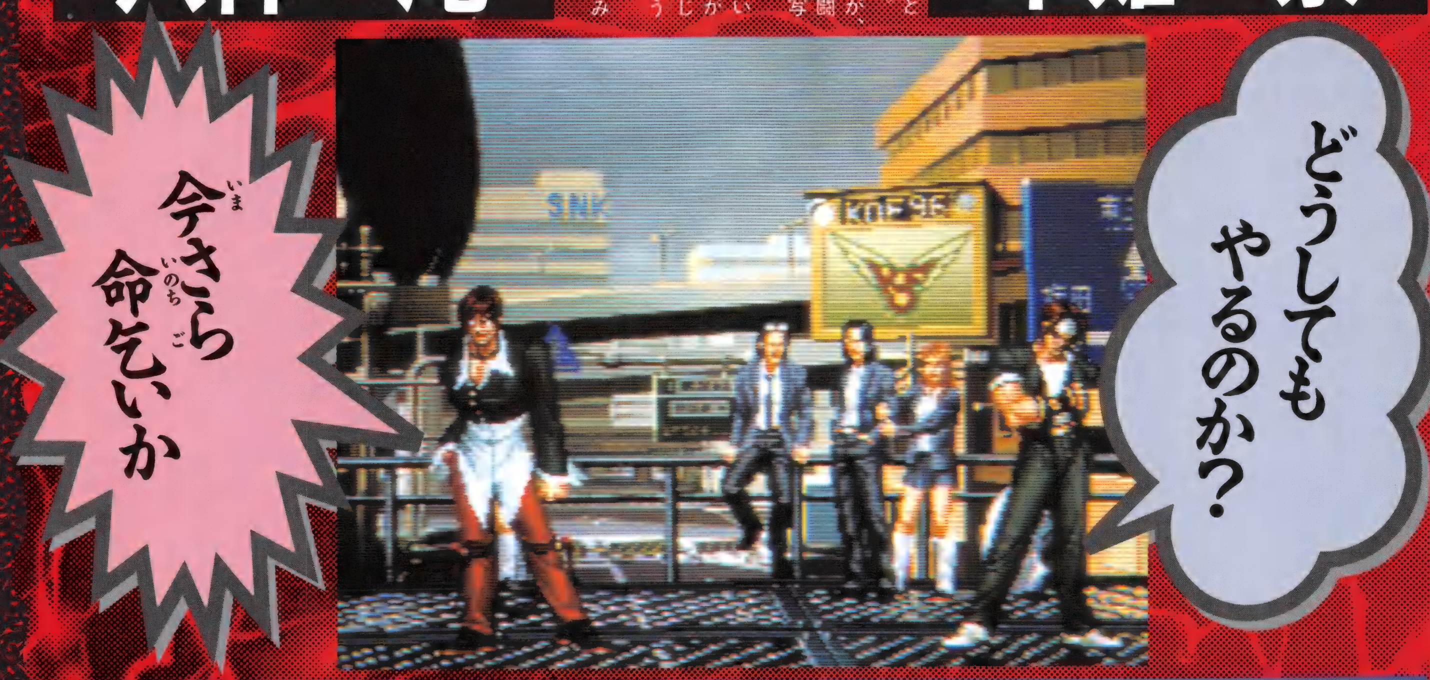


八神 庵（やがみ いおり）

旬のライバル対決、京VS庵。今、ネオジオゲームでライバル対決といえば、この2人しかない！ といい切ってしまっても過言ではない、ということで、この企画のアタマを飾っていただくことにした。
前作の'95でライバルチーム（そのまんま…）の一員として登場した庵。これにより、京VS庵というライバル関係がクローズアップされるようになったのである。
注目したいのが、'96で京と庵を対戦させた場合のデモ。まぁ皆さんご存じとは思うが、この組み合わせにすると戦闘前のデモが変化するのだ（写真参照のコト）。
こういった部分にも気合いが入りまくっているトコロが「やるな！ SNK」と感じてしまうのは私だけでしょうか？ いや違う（反語）。
そんなこんなで、いってみましょう、ライバル対決！



草薙 京（くさなぎ きょう）



草薙家VS八神家・闘いの経緯

草薙京は第1作目の'94から登場。KOFのオリジナルキャラで、使用する格闘技は草薙流古武術＋我流拳法。草薙流古武術は千800年以上の伝統を誇る格闘技で、炎をあやつる技が特徴。
京は天才的な格闘センスの持ち主で、15歳で父を越えた、といわれている。
八神庵はKOFの2作目である'95から登場。使用する格闘技は八神流古武術＋本能だが、この八神流古武術は、元をただせば草薙流であった。このあたりが京と庵がライバルたるゆえん。源流が同じなので、やはり庵も炎をあやつる技を使う。炎の色はというと、ご存じの通り青紫。炎の色ひとつ取っても対抗心がにじみ出ているようだネ。
元は草薙流であった八神の家系は、八尺瓊勾玉を守護する八尺瓊の一族だった。しかし、約660年前に志の違いにより草薙家と分裂。その後、本来の敵であるオロチ一族と血の契約を交わし、以来、八神を名乗るようになったといういきさつがある。
そんなわけで、元は同じ一族だった京と庵だが、今では敵同士。特に庵は敵意むき出しで「殺す!!」とか危険な言葉を連発しながら京を追いかけ回す始末。はたして両者の闘い、この先どうなってしまうんでしょうか？



いわずと知れた、KOFシリーズの第2作目、京VS庵の対決（ゲームの中での話ね）は、ここからはじまったのだ！
KOFの主人公をつとめる草薙京は「主人公チーム」、その宿敵・八神庵は「ライバルチーム」と、分かりやすいチーム編成での登場。庵とチームを組んでいるのが、龍虎2で極限流の強敵として登場の如月影二、餓狼シリーズ皆勤賞のビリー・カーンというのもツボを押さえている。
草薙家と八神家、はたして決着をつけることができるのであろうか？　まずは95における京と庵を比較し、どちらが優れているかを調べてみることにしよう！



京VS庵 基本性能比較



早い、長い、強い、3拍子そろった京のカウンター攻撃

京の戦法で強力なのが、なんといってもカウンター攻撃からの攻め。ただ、庵のしゃがみ弱キックが怖いので、それだけ出していればいいというものでもない。
かたや庵の攻めはというと、裏回りの狙いやすい百合折りからしゃがみ弱キック連打→葵花などの、しつこく相手を追い回す戦法が持ち味。とはいえ、京にしゃがまれると百合折りが当たらない。
お互いに飛び道具などで牽制し合う、地味な展開になりがち。
連続技はどちらも強力で、どこからでも狙える。どんな場面でもいきなりKOできる。一気にたたみかけろ!!

闇払い（やみばら） 性能比較



実は庵の方が出が早いのだが、撃ち出し位置の関係で、遅く感じる

まずは京の闇払い。'94からの継承技で、おなじみの地を這う炎の飛び道具。
特徴は技の出が非常に早く、出したあとのスキも'94より小さくなった。
炎を撃ち出す位置が庵の闇払いよりも前方なので、アバウトな使い方をしても連続技として成立しやすい。
一方、庵の闇払いは、地を這う炎の色が青紫。
出るまでが京のものより早く、撃ち出す位置は体に近いが、連続技にはなる。最大の欠点は技後のスキが京より大きいこと。よって、跳ばせて落とす戦法が使いにくい。
以上の要素を比較すると、引き分けといったところ。

琴月 陽（ことづき よう）VS琴月 陰（ことづき いん） 性能比較

ふっ飛ばし攻撃キャンセル琴月などで、ますます反撃を受けにくくなる



琴月はどちらも突進技で、ヒットすると相手を燃やす技。判定さえあれば、空中の相手にも当てることが可能。
性能を比較してみると、京の琴月・陽はガードされた時の硬直時間が長く、あまり離れないために相手の反撃を受けやすい。
それに対して庵の琴月・陰は、ガードされても距離が離れ、硬直時間も短めなために、ゲージMAX時などは結構反撃は受けない。反撃を試みる相手を、鬼焼きで燃やすといった戦法も取れるのだ。
以上の面から、琴月対決は庵に軍配が上がった。共通点のある技は、性能で見れば庵が強いということ!?

大蛇薙（おろちなぎ）VS八稚女（やをとめ） 性能比較

ちょっと無理のある比較だけど、連続技になる八稚女は強力！

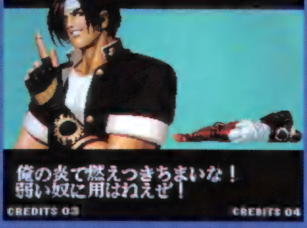


大蛇薙は踏み込みながら腕にまとった巨大な炎で、相手をなぎ払う豪快な技。
ボタンを押しっぱなしにすると一定時間ためポーズを持続でき、離した瞬間から発動する。構えたポーズは上半身無敵でガードさせればスキはないが、性質上、連続技にはすることができない。
庵の超必殺技である八稚女は、突進からの乱舞技。
突進中は中段の高さの飛び道具をくぐることができる。
そして、なんといっても連続技になるのが強力！　ガードされた時のスキも小さいのだ。
超必殺技対決は、連続技に組み込める、という点で、庵がリードという感じ。

WINNER IS 京

総評

ゲーム中での2人は、どちらも強いために甲乙つけがたい。共通項のある必殺技の使い勝手では「庵有利」といった感じもあるが、それ以外の部分での性能という点で、わずかに京有利といった感じ。
というのも、京の七拾五式改を、弱強すりかえるという皆さんご存じの方法によって一発逆転を狙えるほか、カウンター攻撃のリーチと判定、投げからの大ジャンプ裏回り攻撃など、戦局にとらわれない幅広い闘いができるという強みがあるからだ。
というわけで、'95でのこの対決、草薙京が主人公の意地を見せた形となった。本当に僅差ではあるのだが…。



「俺の…勝ちだ!!」攻守ともにズバ抜けた京の勝ち～ー





いわずと知れた（しつこい?）KOF最新作。

野試合で謎の人物に敗れ、病院送りにされた京は、草薙の神技を会得し、KOF大会で謎の人物を見返すべく、今年も出場を決意する。

一方で庵は、元・ルガールの秘書であったマチュア、バイスの2人の企みに、あえて乗った形で出場を決める。マチュアとバイスを逆に利用し、草薙京を殺すために…。

前回の大会で決着のつかなかった京と庵の対決だが、はたして勝負の行方は…？

それでは、ゲーム内での2人の性能を、NFなりに比較してみよう。勝利を手中に収めるのはどっちだ!?

京VS庵 基本性能比較



闇払いがなくなって、戦闘スタイル変更の京。でもまだイケるぜ！

'96での京は、システムの変更によりカウンター攻撃がなくなったことと、飛び道具の闇払いがなくなったことで、戦闘スタイルも変化した。

基本はR.E.D.KicKや荒咬み・毒咬みのなの突進技を使った奇襲&ラッシュ。そして遠距離立ち弱キックなどの通常技で押さえ込む戦法。七拾五式 改は普通の技になってしまった。

庵はすべての必殺技を継承し、さらにコマンド投げも追加された。若干パワーダウンした感のある技もあるが、元が優秀だけに強さは変わらず。飛び道具が画面端から端まで飛ぶのも魅力的だ。

基本性能は互角といえよう。

鬼焼き 性能比較



相手の地上技に合わせるには都合のいい技になった

京の鬼焼きは'95と比較すると、出かかりの無敵時間がなくなり、ヘタに対空として使えなくなってしまった。打撃防御の効果がついたとはいえ、考えなしで出すと危険だ。

庵のは'95のものから大幅な変更はなし。ただし、無敵時間が極端に短いので、対空に使うのがチト怖い。その分、横への判定が強いために、相手の技に合わせるように使うと強力。着地時のスキも、庵の方が小さいので有利。

'96では、対空技の性質が全体的に変更を受けているため（無敵が短い orない、打撃防御技に変更など）、基本的な性能の変化が少ない庵の鬼焼きの方が強いといえる。

荒咬みシリーズVS葵花 性能比較



どちらも連続技のおとも。使い勝手はナカナカのものだ

単純に比較するのも問題があると思うが、追加コマンド式の必殺技ということで、あえて比較することにした。

京の荒咬み・毒咬み始動の連係技だが、技の出が早く、打撃防御効果がある。そして、分岐のルートによってはスキがなかったり、最後を中段にしたり、はたまた途中でやめたりと幅広い闘いができる。

庵の葵花は、コマンドがシビアになった（受付時間が短い、2〜3発目を遅らせて出せない）ために、前作ほどお手軽さはない。が、最後の1発は中段攻撃になったり、スキが小さかったりする。

よってこの勝負、性能自体は引き分けとする。

大蛇薙VS八稚女 性能比較



ゲージMAXの無敵時間が、八稚女有利に働いたようだ

これも技の性質が違うが、一応比較することにしよう。

京の大蛇薙は弱強で移動距離が変化するが、ガードされるとスキができるようになってしまった。ゲージMAXだと構えポーズにも判定ができるので連続技に組み込めるが、ダメージが小さいので使う機会が少ない。

八稚女も連続技に組み込めなくなってしまった。が、使い道はある。相手が反撃したくなるような状態（琴月 陰をガードさせたあとなど）で、MAX版を出したりすれば、出かかりの無敵時間で反撃をつぶしたりできる。

超必殺技対決は、わずかの差で八稚女の勝利！

THE KING OF Fighters '96®

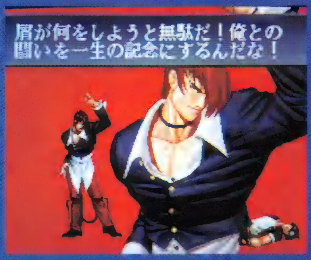
WINNER IS 庵

総評

結果からいうと'96のゲーム中の対決は、魔神のごとき強さを誇る庵が勝利した。

葵花や琴月 陰の突進力、闇払いのひそかなパワーアップ、無敵時間が短いなりに使い道のある鬼焼きなど、性質の違う必殺技をおりまぜて、攻守にわたってバランスよく闘えるのが強力たるゆえん。

…というわけで京と庵のライバル対決は、'95では京が、'96では庵が勝利を収めた。なんだかスッキリしない決着にお怒りの方もいるだろうが、決着はKOF'97でつけてもらうということで…。え? まだ出るかどうか分からないって? まぁそこはお楽しみということでご勘弁を…。



「月を見るたび思い出せ!!」とりあえず、復讐には大成功か?



ギース・ハワード



テリー・ボガード

テリーVSギース・宿命の闘い

ネオジオ格闘ゲーム初期のライバル対決といえば、このカードを抜きにはできない。

テリーは父、ジェフ・ボガードを、八極聖拳の後継者争いに敗れたギースによって殺されている。幼い頃に弟・アンディとともにジェフに拾われたテリーは、父なきあとストリートファイトに身を投じるようになる。

テリーの格闘技の源流はマーシャルアーツに八極聖拳や独自の技をミックスしたもの。

そしてサウスタウンの陰の支配者ギースは、八極聖拳を捨て、古武術を選んだ。これにより、彼の代名詞ともいえる当て身投げを身につける。

2人の勝負のゆくえは…!?

ライバル対決！ ROUND 2

テリー・ボガード VS ギース・ハワード

REAL BOUT 餓狼伝説®

テリーVSギース 基本性能比較



ラッシュ主体のテリー兄貴と、熟年の渋味ギース様

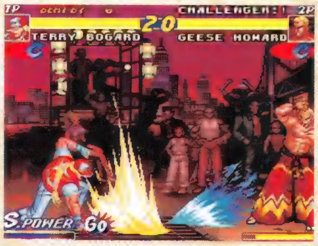
ゲーム中の2人は、闘い方という点で好対象だ。

多彩な突進技で奇襲やラッシュを仕掛け、反撃を無敵技で返していくのが持ち味のテリー。飛び道具もあるし、2択狙いのコンビネーションアタックも強力無比だ。

対するギースは相手の出方をうかがい、的確に反撃する。飛び道具も地上、空中と2種あり、当て身投げで相手のペースをくずしていける。無敵技を持たないことはハンディにはならないだろう。

それぞれタイプの異なる2人だが、どちらも基本的な性能は高く、極端に苦手とするキャラがいない。基本性能は引き分けといったところだ。

パワーウェイブVS烈風拳 性能比較



くぐられることがない分、どちらも使いやすい飛び道具だ

どちらも地を這うタイプの飛び道具で、全登場作品において使用可能な必殺技。連続技にも組み込むことが可能。

パワーウェイブは、強力なラッシュを嫌った相手が遠距離戦を仕掛けてきた時に対抗することができる。

テリーは対スウェーライン用のラウンドウェイブもあるが、こちらは射程に限界アリ。

当て身投げとともにギースの代名詞といえる烈風拳。強で撃つとダブルになるが、別ラインに攻撃判定はない。

パワーウェイブがキャンセルから相手を固めるのに対し、烈風拳は牽制でプレッシャーを与えるのが主な目的。ゆえに、この勝負引き分け!?

超必殺技 性能比較

どちらも巨大な気の柱。絵は変われども、おなじみの技だ



2人の超必は、形は違えど、どちらも拳を地面にたたきつけ、巨大な気を発生させる技。

テリーのパワーゲイザーは、別ラインにも判定がありコマンドも割と簡単なのが魅力。条件つきで連続技にもなる。

潜在能力のトリプルゲイザーは、確実に連続技に組み込める。使いどころはあるぞ！

ギースのレイジングストームも、別ラインに飛ばす技と組み合わせて連続技になる場合がある。技が出てしまえばつぶされないのもグッド！

潜在能力のサンダーブレイクは飛び道具などで容易につぶされ、最終奥義デッドリーレイブは完全な連続技用。

性能は互角といったところ。

突進系必殺技 性能比較

ためコマンドの邪影拳は、裏回りされると暴発しやすい…



突進技では質、量ともにテリーの勝ちといっても差しつかえないだろう。

前方に強い判定を持ち、足元の食らい判定がなくなるバーンナックル、時には偶然対空としても役立つクラックシュートなど、使い勝手のいい突進技がそろっている。これらは連続技にも使え、先端ならばガード後の反撃も受けづらい。また、強引だが出かかり無敵のパワーダンクも突進技といえなくもない。豪華だ。

ギースはというと、RB餓狼での突進技は邪影拳一つ。この時点ですでに差ができているが、ため技であることも使い勝手を悪くしている。

この勝負、テリーの勝ち！

WINNER IS テリー

総評

やはりギースも年齢という敵には勝てなかったのか!?

テリーはとにかくコンビネーションアタックでの2択戦法とラッシュにつきる。無敵技もコマンドとための2種類あり、初心者でも使いやすい。

対するギースは、必殺技の特性を理解したうえで、正確なコマンド入力を求められる、玄人向けのキャラ。

せめて中段が無敵技があれば…と攻略のJKがなげいたように、ギースは決定打に欠けてしまうのだ…。

そんなわけで勝者はテリー。5作目にして、ついに父のカタキを討つことができた…。

宿敵を失ったボガード兄弟の、次なる敵は果たして…!?



父、ジェフ・ボガードの復讐は終わった…

ライバル対決！
ROUND 3
霸王丸VS牙神幻十郎
サムライスピリッツ 斬紅郎無双剣™



牙神幻十郎（きばがみげんじゅうろう）



霸王丸（はおうまる）

霸王丸VS牙神幻十郎・因縁の闘い

侍シリーズ1～2作目の主人公をつとめるのが、さすらいの剣豪・霸王丸。流派は我流で、切れ味鋭い名刀・河豚毒で豪快に闘う。

幻十郎は2作目から登場のライバルキャラ。銘刀・梅鶯毒を手に、気が向いた時だけ大金の見返りに人斬りをしながら旅をする。流派は古陰一刀流。

もともと2人は、枯華院の花諷院和狆の下で修行をしていた。しかし、魂が暗黒に近い幻十郎は和狆に破門される。そして、お互いの腕を認め合っていた2人は、いつしか剣を交えることに…。

性格、思想ともに正反対の2人の闘いの結末は…!?

霸王丸VS幻十郎 基本性能比較



おなじみ強斬り、斬鉄閃。霸王丸らしいパワフルな技だ

斬紅郎無双剣では修羅と羅刹に分かれているが、ここでは特に区別はしない。面倒だが文章から判断して欲しい。

霸王丸だが、この作品では万能型に近い性能といえる。接近戦での牽制攻撃連打や裏回りできる跳び蹴り、中～遠距離で旋風裂斬と無敵の弧月斬、威力の高い強斬りなど使いやすい技が多いからだ。

一方の幻十郎は、中距離で圧力をかけ、相手のスキに乗じて連続技で倒す、といった戦法が得意。中距離なら弱斬りから飛び道具の桜華斬でラッシュなども強力な戦法だ。

タイプは違えど、どちらも強力なので引き分けかな?

飛び道具 性能比較



技の総合性能では、お互い一歩もひけを取らず。使える！

修羅の場合は、2人とも一般的な飛び道具なので引き分け。では羅刹ではどうか?

霸王丸の旋風裂斬は、当たった相手に追い討ち可能で、着地を狙えば地上食らい状態になり、破壊力バツグンの追い討ちで勝ちを狙える。

幻十郎の裏桜華はボタン押しっぱなしで跳ね返り、その後2択をせまったり、牽制攻撃連発から三空殺を決めたりと、バリエーション豊富な攻めをみせることができる。

弧月斬があるので跳び込めず、当たれば一発逆転の旋風裂斬と場面場面で有効な攻めに切り替えることのできる裏桜華。どちらも優秀だが、当たってくれるのを待つのではなく、当てにいける、という点で幻十郎の裏桜華の優勢勝ち、といったところか。

弧月斬（こげつざん）VS光翼刃（こうよくじん） 性能比較



引きつけてだせば、どんな強力な跳び込みも返せるゾ!!

弧月斬と光翼陣、どちらも下から上に向かって斬りあげる、上昇するタイプの対空技。

ネオジオ格闘が好きな人なら、この勝負について予想がついていると思うが…。そう、幻十郎の光翼陣には、無敵時間がないのだ！

霸王丸の弧月斬も無敵時間が短いとはいえ、最も長い中で出せば、ほぼ完璧な対空として機能する。これにより相手は、霸王丸に対しては跳び込めないことになる。跳び込みという選択肢が減っただけで、対戦時のプレッシャーは相当なもの。よってこの勝負、以上の理由により霸王丸の圧勝!! 飛び道具対決の借りを返した形になった。

武器飛ばし技 性能比較



連続技として狙う機会の多い、霸王丸の武器飛ばし技

まずは霸王丸・修羅の天霸封神斬。弧月斬のように出かかりが無敵だが、対空として使った場合、空中ヒットしないので意味がなく、地上でも間合いが遠いと連続ヒットしない。けずりは多いけどね。

羅刹の天霸断空裂斬は、無敵時間こそないが、追い討ちや連続技として有効な技だ。

幻十郎の五光斬、裏五光は、どちらも自分の目の前に攻撃判定が出現する。五光斬はガードさせればスキがなく、裏五光は空振りしても着地まで無敵。どちらも使える技の部類に入るだろう。

勝敗だが、ここは凪刃や剛破からの追い討ちで決めるチャンスの多い霸王丸の勝利!!

WINNER IS 霸王丸

総評

使いこなすとズバ抜けて強くなる霸王丸・羅刹と、やや遅れをとっている感じもするが基本性能は決して悪くない修羅。そして、お手軽かつ強力で、上級者ならテクニカルに闘える幻十郎の修羅・羅刹。

4人分の評価をするのが困難だが、修羅・羅刹を合わせて総合的にくらべてみることにすると…。やっぱり霸王丸・羅刹の強さが目立ったカタチとなった。閑丸に主人公を譲ったが、やっぱり元祖主人公の意地をみせた。

格ゲーの続編の情報はまだ不明だが、RPGでは2人とも健在なので、今後はそっちのライバル対決にも期待したいところだね!!



後ろに回れば連続技タイム— まぁお互い嫌だけどね



リョウ・サカザキ

ロバートVSリョウ・同門決戦

100メガショック第1弾、初代・龍虎の拳で登場以来、同じ極限流空手の使い手として、また、よきライバルとして切磋琢磨してきたリョウとロバート。

幼い頃に母を失い、妹をやしなうためにストリートファイトに明け暮れた苦労人であるリョウと、イタリアのガルシア財団の御曹司として将来を約束されているロバート。2人の生き方は対称的だが、いざ闘いとなれば、そんなことは関係なし。

最強の虎・ロバートと無敵の龍・リョウ。外伝では、ロバートが主役の座に輝いただけに、この2人の闘いからも目が離せない!!



ロバート・ガルシア

龍牙VS虎咆 性能比較

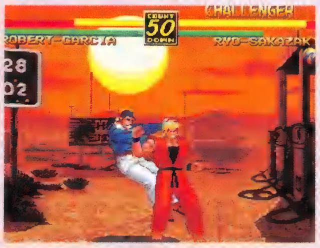
（りゅうが／こほう）

初代龍虎では、ビルトアッパーという共通技だったが、龍虎2で名前が変更された。

龍牙は下からアッパーを出しつつ上昇する技で、無敵時間を持つ。対空技として使うと、無敵時間が短いため、よほど引きつけない限り負けor相討ちになってしまう。ほとんど地上でのカウンター用。

リョウの虎咆はCで出すと無敵時間が長く、龍牙よりも強力。地上カウンター用としても使いやすい技だ。

外伝のシステム上、ほかの格ゲーほど跳び込みからの攻防が多くないので、対空性能だけで比べるのは強引だが、やはり無敵の長い虎咆の勝利！



無敵時間が長い、リョウの虎咆。跳び込みはムダじゃい!!

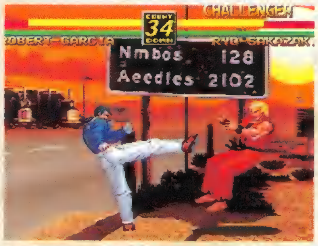
ロバートVSリョウ 基本性能比較

2人とも同じ極限流なので、必殺技には同じ系統のものが多い。特徴は、ロバートは長い足を活かした技が強く、リョウは持ち前のパワーを活かしたパンチ系の技が強い。

外伝でのロバートは、長～い足を最大限に活用している。立ちキックがカウンターヒットで相手は浮き、外伝ならではの強力なラッシュ攻撃をタタキ込んでいけるのだ。

一方のリョウは、主役を奪われ意気消沈したのか、技の出が全体的に遅く、スキが大きい。立ちパンチが優秀な性能をもつので、そこに活路をみい出したいところ。

基本性能対決は、まず主役のロバートが一本先取!!



カウンターで相手が浮けば、ラッシュのエジキなのだぁ～

ライバル対決！ ROUND 4

ロバート・ガルシア VS リョウ・サカザキ

ART OF FIGHTING 龍虎の拳 外伝 TM

スキは小さい方だが、やっぱり対CPU戦用の技だね



飛燕疾風脚 性能比較

（ひえんしっぷうきゃく）

横方向にカッ飛びながら2段蹴りをくり出す、1作目からのおなじみ必殺技だ。技名も変更を受けていない。

どちらの技も、ガードされるとスキがあるために、ほとんど対CPU戦用といえる。

ロバートの飛燕疾風脚は、しゃがんだ相手にヒットするが、技後のスキが大きすぎるために使いどころは少ない。

一方、リョウのものは、座高の高い相手にのみ中段になり、ガードさえさせれば技にもよるが反撃を受けにくい。対人戦で使うのは怖いが。

というわけで飛燕疾風脚はリョウの勝ち。足技で負けるのはロバートとしても納得がいかないかもしれないけど…。

分かりにくいけど、空中ラッシュに幻影脚を組み込んだトコロ



幻影脚VS暫烈拳 性能比較

（げんえいきゃく／ざんれつけん）

ロバートの幻影脚は、長い足にくわえて攻撃判定が下方向から出はじめるので、立ちキックカウンター時の空中連続技にも組み込みやすい。

リョウの暫烈拳はパンチなので必然的にリーチという点で一歩譲る。しかも、攻撃判定が上方向から出はじめるので、よっぽど高く浮いた相手でもない限り空中で当てることが難しい。

技の性能自体は、実はあまり優劣がないので引き分け、といいたいところだが、やはり外伝ならではの、空中連続技を入れるチャンスの多さも考えると、ロバートがやや有利。というわけで幻影脚の勝利とする。

WINNER IS ロバート

総評

技の性能勝負では、ほぼ互角だったロバートとリョウだが、やはり新システムに対応しやすく、有効に活用しているという点でロバート坊っちゃまに軍配が上がった。

打ち上げ技で相手を浮かせることができれば、ラッシュ攻撃から龍斬翔でゲージ半分！という基本パターンが強力。

一方リョウは、立ちパンチが優秀なので至近距離で闘いたいが、近づかせてもらえない。空中ラッシュはそれなりに強力なだけに残念…。

というわけで、龍虎相嚙む！にふさわしい同門決戦は、主役の座をゲットしたロバートが勝利!! 次回作（?）での好勝負にも期待大!?



どないや！今回はワイが主人公なんや!!



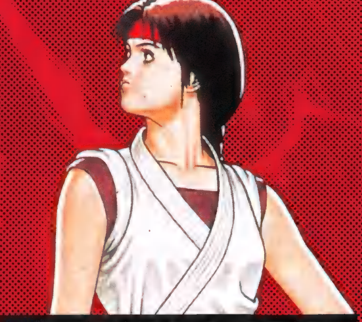
Mr.BIG

ユリVSビッグ 遺恨の経緯

サウスタウンの陰に生きるMr.ビッグ。ストリートファイト賭博の元締めであり、約10年前、事故を装ってタクマとロネット（リョウとユリの両親）を襲った謎の組織の一員でもある。

ビッグは1作目でユリを誘拐し、極限流空手の抹殺を画策したがリョウとロバートによって計画を邪魔されている。

誘拐事件は無事解決したが、その後ユリは護身術をかねて極限流空手を習うようになり、1年後にはいっぱしの格闘家として通用するに至る。KOFのプロフィール等を見る限り、ユリは今なおビッグに対する恨みを忘れていないらしい。そんな2人の対決は…!?



ユリ・サカザキ

ライバル対決！（オマケ編）

ROUND 5

THE KING OF Fighters '96

VS

ユリVS ビッグ KOF対決



ビッグの対空技は強力ーキミもハッピーかぁ〜い？

飛び道具と対空技、突進技など、お互い様々なタイプの必殺技を持つ2人だが、それらの性能はどうだろう。

まずは虎煌拳とグランドブラスター。どちらも射程に制限のある飛び道具だが、スキのない分、ビッグが有利か。

対空技のユリちょうアッパーとカリフォルニアロマンスを比べた場合も、ビッグの技は打撃防御つきで判定も強く、'96屈指の対空技である。

超必殺技に関しても、連続技に組み込めるだけ、ブラスターウェイブに分があるといった感じだ。

極限流空手を1年で習得したユリも、熟年のテクニックには一歩及ばない!?

総評

WINNER IS Mr.BIG

百烈びんたやユリちょう回し蹴りなど、独特かつ強力な技を駆使して闘うユリも強いといえば強い。全体的にスキの小さい技が多いし。

が、やはりビッグの棒術には勝てず。リーチは長いし攻撃力もあるので、ハッキリいって棒サマサマな感じ。

といったところで、わずかの差でビッグが勝利をモノにした。龍虎外伝では修行をさぼっていた（?）感のあるユリちゃん、さらなる精進が必要のようだネ。

誘拐した側とされた側のライバル対決オマケ編はこれにて終了。この一戦でユリはますますタコとタコみたいな人が嫌いになった!?



久し振りの登場で負けるわけにはいかんのだよ!!

ライバル対決！〜番外編〜

闇に生きる！忍者決戦!!



如月影二（きさらぎえいじ） VS 不破 刃（ふは じん）

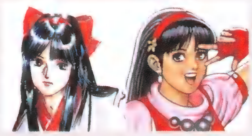
タイトルを越えたライバル決戦、まずは忍者同士の対決。

全体的にバランスがとれていて、各種必殺技を持つ影二は使いこなせば強いキャラ。

刃は初心者でも強い技さえ知っていれば、そこそこ闘える一方、それ以上強くなるかというと…。

というわけで、後継者争いと同様に、影二が勝利を手中に収めた。

清純派アイドル対決!!

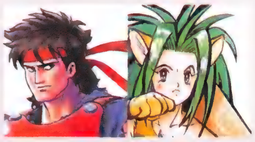


ナコルル VS 麻宮（あさみや）アテナ

ネオジオ格ゲーのアイドル2人、侍シリーズのヒロイン・ナコルル対、歌って闘える超能力美少女アテナ。ハッキリいって好みの問題のような気がしなくもないが…。

てなわけで、読者の皆様による人気投票で決めることにした。これによれば、ナコルルが2位、アテナが7位（総合）という訳で、清楚な魅力のナコルルが勝利!!

一撃必殺!! ブーメラン対決！



ショー・疾風（ハヤテ） VS チャムチャム

ブーメランを持っているというだけで、勝手にライバル対決に参加させてしまいました。まぁ風雲黙示録の続編も出るらしいし、ネ。

強引もここまでくると、一体どうやって勝敗を決めるかが問題となってくるが、知名度とカワイさでチャムチャムの勝ち!! 決定!! これで許して下さいっ！

2人の草薙・短ラン勝負!!



草薙条（くさなぎじょう） VS 草薙京（くさなぎきょう）

俺との勝負を終えたばかりの京が、またもエントリー。相手は痛快GANGAN行進曲の草薙条。どちらもトレードマークは学生服だ！

ゲームが違うので強引にもほどがあるが、やはり上下左右を自由に移動でき、ガード不能のガンガン必殺技で、条が勝利を手中に…。まぁ番外編ということでご勘弁を。

KOF'96アレンジCD 収録現場直撃インタビュー



ついに実現！ 野中政宏&安井邦彦夢の競演!!

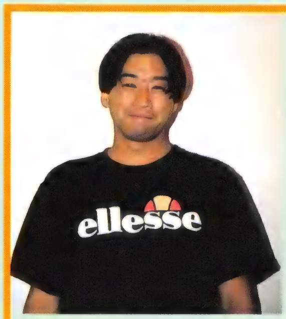
かねてからファンの要望の強かった京（野中政宏）と庵（安井邦彦）のミュージックセッションがついに実現した。

彼らがデュエットしたのは「夕陽と月」という『KOF'96アレンジサウンドトラックス』に収録されるバラードナンバー。

NF編集部では8月3日、ソナタクラブでおこなわれた同曲の収録現場を直撃！　独占インタビューを敢行した。

2人の歌声が響き合う 熱いバラード…!!

プロフィール



野中政宏（のなかまさひろ）

誕生日：10月15日
出身地：広島県
血液型：A型
趣　味：モータースポーツ観戦
ゲーム声優歴：草薙　京（KOF'94、KOF'95、KOF'96）／首斬り破沙羅（サムライスピリッツ斬紅郎無双剣）



安井邦彦（やすいくにひこ）

誕生日：12月12日
出身地：愛知県
血液型：A型
趣　味：音楽鑑賞、ギター演奏
ゲーム声優歴：八神　庵（KOF'95、KOF'96）／サンゼルマン伯爵（真説サムライスピリッツ武士道烈伝）

自然体の野中政宏とイメージに葛藤する安井邦彦



笑いの絶えないレコーディング風景。野中氏の関西弁がスタジオにこだまする

—早速ですが収録の感想を聞かせてください。

野中「いやぁー、もう本当に難しかったですわ（笑）。本格的に仕事で歌ったのは、はじめてだったんです。カラオケとかではよく歌うんですけどねぇ…。が、もう、じぇ～んじぇんダメでしたわ（笑）。はじめは緊張して心臓バクバク。でも、慣れたら緊張感もなくなって、リラックスできたかな。自然にのびのびと歌えました。

自分では〝結構よくできた〟と思っています」

安井「僕はそんなに緊張しませんでした。スタジオ入りする直前まで、〝どういうのが俺らしいのかな？〟とあれこれ考えていましたから。どうしても、僕自身の一番楽な歌声と、ちょっと違うところもありますからね、俺のイメージは。案の定、少し気を抜くと、スタッフから〝優しすぎる〟と注文がきてしまいました。

自分自身と俺というキャラとの間の兼ね合いが難しかったかなぁ…。よりダーティに、よりクールに、を心がけました。もちろん非情であるというイメージも大切にした。聞く人にそれが伝わればいいのですが」



イントロに集中し気持ちを作っていく2人

野中「あ、ずるい！ そんなんいわれると、僕だけ何も考えんと歌ったと思われますやん（笑）」

安井「いやいや。僕も口でいうほど考えていませんよ。ちょっとヘリクツをいっただけです（笑）。野中さんだって、自然体で歌っていながらも、きっと無意識のうちにイメージを作っていたんだと思いますよ」

歌詞の中の〝君〟とは誰のことを歌っている？

—野中さんの京に対するイメージは？

野中「そうですねぇ…、京は自分に対して正直で、自然のまま行動するというイメージがありますね。これは僕のスタイルとても似ている。

ただ少し、とっつきにくい人かもしれません。それで、女の子たちも近づき難くなり、遠巻きにキャーキャーいっている。でも、本人はそれを悪くは思っていない。そんな、硬派な中に可愛さを持った人物だと思います。

歌では、京は詩人なので言葉をちゃんとせなあかんと思いましたよ。優しい部分、激しい部分、全体的に語りかけるように歌ってみました」

—安井さんが俺と共感できる部分は？

安井「〝クールで非情〟というイメージは、僕と遠いところにありますね。でも俺はどこか強がっている気がしてならない。もしかしたら見栄っ張りなのかもしれないなぁ。他人とのコミュニケーションに関して不器用なのでしょう。そして寂しがりでもある。そう考えると、実は僕ととても似ているかもしれない。俺は一人で寂しい…。でも京にはユキちゃんがいる（笑）。俺が歌の中でいったい誰に対して語りかければいいのかを考えた時、野中さんをうらやましいと思いましたよ（笑）」

野中「京のパートの『君の～』という歌詞のことをいうてはるんですか？ 確かに〝君〟っていうのはユキのことを指しているとは思いますけど、一番難しい部分でもあったんですよ。

京がユキを想う気持ちとはどんな感じなのか。それに、ファンのみんなに向ける気持ちも含めたいし…と色々考えたんですから」



野中氏の語りかけるような表情が印象的だ

—その部分が一番難しかったのですか？

野中「ええ。ユキに対する気持ちが特に。僕には彼女いないし、昔を思い出したりして（笑）。でも2番の歌詞は歌いやすかった。歌うというより語りかけるように歌いました。フレーズの前に、ピアノソロが入るんです。このメロディーだけでも気持ちは充分作れましたよ。特に力が入ってしもたなぁ」

—安井さんが特に力を入れた部分は？

安井「すべて…、すべてに力を入れました！」

野中「それをいうなら、僕だって、全部力入ってますがな（笑）」

重く迫力ある安井氏の歌声に耳を傾ける野中氏





安井「野中さんがアイドル系のノリで踊ったりしなくて、本当によかった（笑）」

相手はどう歌うのか？ 牽制しつつスタジオ入り

—一緒に仕事をされるのは2度目とお聞きましたが。

安井「ええ。以前イベントの仕事で野中さんとはじめてお会いして、今回が2度目になりますね。久し振りですし非常に楽しみにしていました」

野中「僕も楽しみでした。ゲームのアフレコも別々に録ってるからなぁ。僕は大阪だし安井さんは東京だしね。大阪でのアフレコは、コング桑田さんが名づけた「ごきげんスタジオ」（笑）っていうところで録るんですよ」

安井「同じ場所、同じ時間で一緒に仕事ができるのは本当に嬉しいことです。

でも、楽しみであると同時に不安もありました。野中さんがどういう風に歌われるのかまったく未知でしたから。もしアイドル系のノリで、マイクに向かったとたん『ヘーイ！』とかいって踊り出したらどうしようかと思いました（笑）。それだと僕のノリとはちょっと…」

野中「（突然立上がり、くるっと回って）ヘーイ！　ってそうやないでしょ！　なんや僕に対するイメージってそんなんやったんですか（笑）？」

安井「いや、ほめてるんですよ。今日の歌も若々しくて、いかにも京っぽかったし。いやホント（笑）」

野中「ふっふっふっふっふ…（謎）」

—事前に練習はできましたか？

野中「全然（笑）。いつやったかな〜、メロディー貰ったのが2週間前くらいかな？　自分の家で"ララ"だけで音楽に乗せて練習してました。やってるうちについつい大声になってしもてまいりましたわ。それに、歌詞がないので気持ちをどう表現するか全然わからない。

"ララ"だけで練習したのは、あんまり意味ありませんでした（笑）」

安井「家で練習してて大声になるのってあるよね。近所迷惑とは思いつつ（笑）。でも本気ではやれないですよ、実際。本当はしっかりと練習期間があればよかったのだけれど。でも、もっとハードなスケジュールで前日に曲を渡されていきなり、という人もいる。そう思うと僕たちは恵まれてると思うよ」



録音した音を聴く表情は、真剣そのものだ

ラストのリフレインで互いに語り合い競い合う

—今日の収録で印象的な部分はありますか？

野中「それはもう、最後の部分ですわ。最後に、互いのサビを歌い合うんやけど、そこがリフレインしていくんです。例えば僕がサビを歌うと、後を追うように安井さんが自分のサビを重ねていく。この追っかけっこが面白かった。歌詞的にも京と庵をそれぞれ象徴してるし、まるで2人で語り合ってるみたいでとてもかっこいいんですよ。予想できなかったな、この終り方は」

安井「事前に貰った歌詞にはそんな指示ありませんでしたからね。

でも"新世界楽曲雑技団"のスタッフの方々のことだから、何かたくらみはあるのでは…、とは思ってましたが（笑）。僕もその部分のかけ引きが面白かった。京の出方を考えて、庵としての主張をしていくという部分が。もっと存在感を主張すればよかったかな」

野中「あれ以上声を張られたら僕のパートが死んでしまいますやん（笑）。堪忍して欲しいわ、ホントこの人は…。

京のサビのしめで『心のくもりだけは…』というのがあるんです。そこへ庵が『炎は月夜のかけら…』とかぶせてくるんですが、1発目の録りの時の安井さんの絶叫にはビックリしましたわ。静かに歌う僕の後ろから突然「かけら!!」と激しくくるんですもん（笑）」

安井「いやいや。1度目は練習のつもりで声を張ってみただけです。結局そのパターンは却下されましたけど。

色々と試行錯誤するのは大切だしね（笑）」

野中「安井さんって、意外にファンキーなひとなんですね（笑）」

安井「うれしいなあ（笑）。"ファンキー"っていうのは、僕にとって最大級のほめ言葉ですよ」

野中「あの時は"そうくるかー"と思いましたよ。あれが使われないのは少し残念やけど」



リフレインの部分は最も熱くなる瞬間。スタジオの温度も上昇しているかのように感じる

音楽の話しは止まらない!? 2人とも仕事を忘れた一時

—プライベートではどんな音楽を聞かれますか?

安井「僕の音楽遍歴についてはNFの連載でも少し書きましたが、よく聴く音楽はビートルズ、クィーン、デビッド・ボウイ、ルー・リード、イーグルス、レッド・ツェッペリン、ストーンズ…、アバだの、カーペンターズだの、まだまだ、きりがないんですけど、このくらいにしておきますね（笑）。話し出すととまらないんで…。

基本的にはブリティッシュロックが好きですね。最近注目しているのは、イギリスのロックバンド〝オアシス〟でしょうか。

このバンドは、音楽的にビートルズに近いところにあると思うのですが、その中にもデビット・ボウイっぽさもあり、という感じですね。またクィーン的な部分もある。

ライブでは〝モッドザフープル〟（70年代のグラム・ロックバンド）の曲のワンフレーズをさりげなく演ってみたりして…。

とりあえず今はこのバンドが一押しですよ」



「僕は音楽のことを語ると止まらなくなるんです。まいったな（笑）」



「安井さんと音楽の話ができてよかった。仕事忘れるなぁ（笑）」

野中「〝モッドザフープル〟はええですよね。今度〝オアシス〟も貸してくださいよ。」

安井「ええ、いいですよ」

野中「僕はどちらかというとアメリカのポップス、ロック、R&Bなんかが中心です。ビリー・ジョエル、ブライアン・アダムスとかね。女性ボーカルのアレサ・フランクリンなんて大好きです」

安井「いやー、野中さんがこんなに音楽好きとは思わなかった。意外に古い曲に詳しいですね」

野中「安井さんの音楽遍歴は有名ですので、一度お話ししたいなと思ってたんです。でもすっかり話がそれてしまいましたなぁ（笑）」

安井「いやまいったなぁ。そういった音楽をふだん聴いているおかげで、今日はがんばれた、という流れはどう?」

野中「またまたきれいにまとめはるなあ、この人（笑）」

プライベートの京と俺はどんな音楽を聞くのか?

—京と俺は普段どんな音楽を聞いていると思いますか?

野中「京の聞く音楽かあ…、日本の曲はあまり聞かない人じゃないかな。詩人ですから、きれいなバラードなんか聞いてそうやね。〝ビリー・ジョエル〟とか。あとジャンルは全然違うけど〝エアロスミス〟のバラードもいいな」

安井「俺はジャズか、ハードロックか…なぁ? みてくれは、ちょっとそれっぽいけど、ヘビメタは違うな。私があまり聞かないからですけど（笑）。

俺の方が京よりも大人びた音楽を聞くと思いますよ。見栄っ張りですから（笑）」

—それらのイメージは今日の歌で意識されましたか?

安井「そういえば彼はベーシストなんだよなぁ、ってことは考えていました。

ベースはリズムを作る音楽の要ですから」

野中「ベーシストのボーカルゆうたらスティングとか?」

安井「スティングは音程高すぎじゃないかな。僕は、あんな高い声出ない（笑）。特定のミュージシャンをイメージすることはありませんでした。

ただし、自分の持っている知識の中で表現するしかない。俺のイメージを大切にし、自分の音楽の趣味を活かして歌えれば、と思いました」

野中「僕の場合も、聞く音楽や京のイメージが歌に反映されるということはなかった。

でも京は詩の創作が趣味なので、言葉だけは大切にしたいと思いましたよ。先ほども話しましたが、歌うというより語りかけるように心がけました」

—歌詞を乗せるのもスムーズにできましたか?

野中「ギターのソロが泣いてるんですよ。これが物凄くいい。ギターが僕の気持ちを引っ張ってくれたので、スムーズに歌詞を乗せることができました」

安井「ギターはたしか、渡辺貞夫さんのバンドにいる梶井さんですよね。もう震えてしまいましたよ」

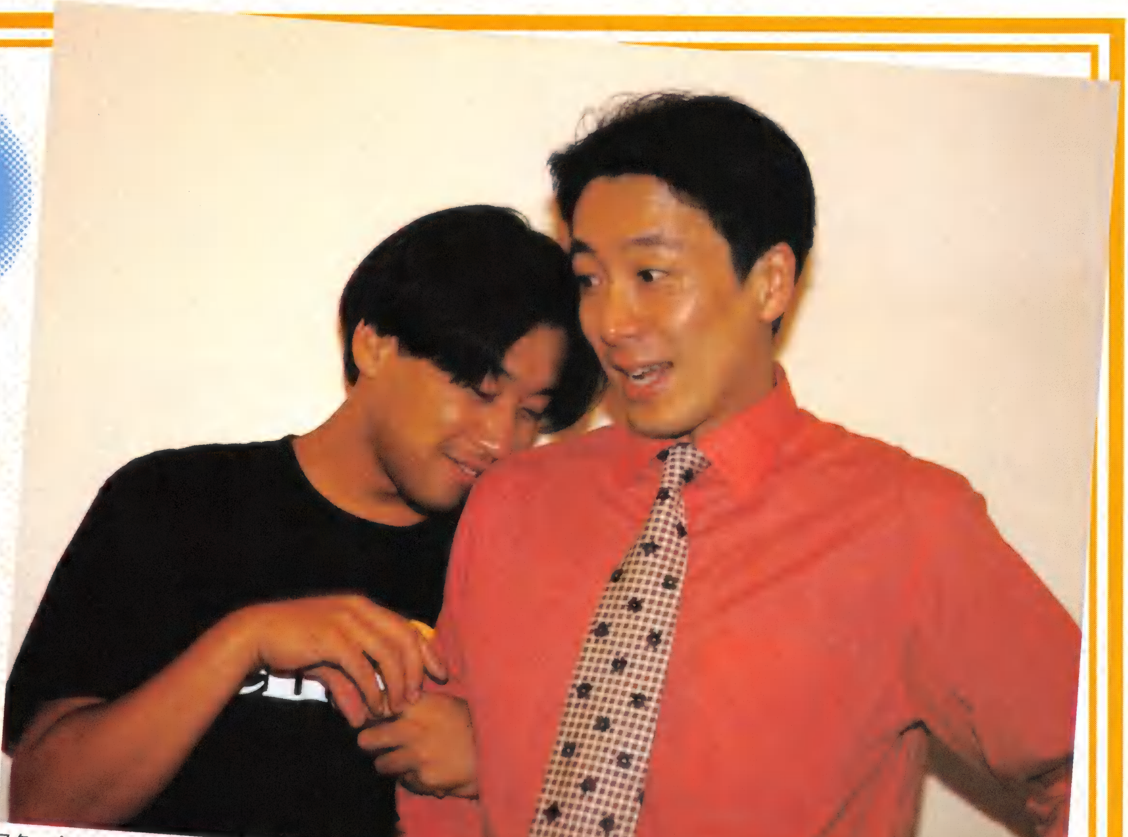
—それがプレッシャーになることは?

安井「ない、といえば嘘になる。でも気持ちよく歌えました。最大級の贅沢ですからね（笑）」

野中「緊張もあったけど、これがほんま気持ちいいんですわ。最後に通して聞いた時は感激してしもうた。やっぱりバンドが最高だと僕の歌でもよく聞こえるんやなあ（笑）」

安井氏がボケて、野中氏が関西弁でツッコム。まるで漫才を見ているようだった





スクープショット激写!!　“肩を組んでください”と、お願いしただけなのですが…。

リフレインの楽しみ方 あなたならどう聞く!?

—今後も歌の仕事はやってみたいと思いますか?

野中「もちろん!　じぇったい!　やるなといわれても、僕は歌いますで!　まあチャンスがあればですけどね」

安井「僕ももちろんです。歌に対しての自信はまだまだですが、俺とスタッフが私に力を貸してくれたので、今日は歌いきることができました」

—『夕陽と月』の聞きどころを教えてください。

野中「どこと特定するのは難しいなあ…。んー、どこやろなあ…」

安井「ギターソロ!（笑）」

野中「なにゆうてんねん!（激しい突っ込み）まあ、それもありますけどね（笑）。

じゃなくて、んー、全部ってのはダメですかね（笑）。もう隅々まで聞きどころだと

実録!
収録現場潜入記

お邪魔とは思いつつ、この素晴らしい、大物2人のセッション『夕陽と月』の収録現場の様子を取材させてもらった。

〈ミキシングルームの扉をあけると、スタジオ中に甘く優しく語りかけるような野中さんの歌声が響き渡っていた。そして その歌声に集中するスタッフたち。安井さんは控え室でギターを片手に野中さんのパートを口ずさんでいる。

緊迫感漂うスタジオでは、突然に音楽が鳴りやみ、スタッフから野中さんに指示が飛ぶ。

歌っている歌詞は『俺をかり立てる激しさは〜』という京の出だしのフレーズだ〉

KONNY氏（以下K）「どんなイメージで歌いたいのかな」

野中さん（以下野）「もっと、激しく…。出だしは力強くいきたいと思います」

K「それいいね。それでいってみよう」

〈野中さんの歌声流れる〉

K「んー、どこが激しいの（笑）」

スタッフ（以下ス）「内に秘める激しさって感じはありますよ」

K「そうだなぁ。『激しさは〜』の『は』と『げ』を強調気味にいってみてください」

〈野中さんの歌声流れる〉

K「（スタッフに向けて）どうすかね（笑）」

ス「ん〜」

野「変わりましたか?」

K「変わってないなぁ（笑）」

野「もう1回いってみます」

〈野中さんの歌声流れる〉

K「いいね。この部分聞いてみようか」

〈録音した歌を皆で聞く〉



甘く心に染み渡る歌声の野中氏。切なさと力強さが交錯する…

思いますんで全部しゃぶりつくように聞いて欲しいですね。
　最後のリフレインもいいかな。ここはちゃんとステレオで聞いて欲しいですね。右から京がささやきかけ、左からは俺が！ これは最高ですよ」
安井「ステレオの左右バランスを変えて、自分の好きなキャラだけ聞くっていうのもいいね。俺のファンは『京なんて聞かない！』ってボリューム絞ってください（笑）」
野中「それおもろい！ できれば大音量がええね。音楽室とか借りて、ガンガン聞いて欲しいわ。
　京と俺のファン同志では聞かれへんけどね（笑）」
―最後にこの曲を待っているファンにメッセージを。
野中「とにかく真剣に歌いました。僕の気持ちをすべて歌いきりました。



撮影中も2人の漫談は続く。京と俺もこれくらい仲がよければいいのに…



最後はがっちりと握手を交わす…、が、このままなぜか腕相撲がはじまってしまった（笑）

　こういうふうに解釈して欲しい、というものはないです。聞いた人がそれぞれに何か感じてくれれば満足です」
安井「本当に八神庵が歌っている！ というできになっていればいいと思います。安井邦彦が歌っているというイメージよりも〝庵が歌ってる〟っていう感じを心がけましたから。俺の歌声を待っていてください」
―ありがとうございました。
**　2人の音楽に対する姿勢には大変驚かされた。タイプの違う2人が、音楽という新しいフィールドで共鳴しあい、今日の収録は終了した。そんな両者の魂が込められた〝夕陽と月〟がファンのもとに届く日が待ち遠しく思われる。**



スタジオ中に重低音が響き渡る。安井氏の声量に圧倒された

K「ニュアンスは充分伝わってくるよ。『かり立てる～』の『かり』が難しいんだよね」
ス「大丈夫ですよ」
K「野中さんはどう？」
野「僕はいい感じにできてると思いますよ」
K「そうだな。よし、ここはOKでいこう。野中さんとりあえずお疲れさま。次、安井さんお願いします」
〈野中さんがミキシングルームに帰ってくる〉
野「どぉ～でしたぁ（笑）。なんや考え込んでしもたな」
K「難しいことなんてないだろう（笑）」
野「そうですねえ。途中から気にせず自然にいってみましたけど…」
安「いい感じだと思うよ」
〈安井さんがボイスルームに入る。歌う部分は最後のリフレイン。京のサビに『そう　ひとりでいい　炎は月夜の破片（かけら）…』とかぶせるところ〉
K「ではお願いします」
〈安井さんの歌流れる。『かけら～』の部分でシャウトする〉
K「…（笑）」
野「そうくるかー！」
ス「安井さんの音小さくしてみますか」
安「…（笑）」
K「そういうのもいいけど、静かなのも聞いてみたいなぁ（笑）」
安「ええ（笑）。色々とやってみましょう」
〈安井さんの歌声流れる〉
K「では両方聞いてみましょう」
〈録音した歌を皆で聞く〉
K「私はシャウトしない方が好きだなぁ…」
野「僕の声が聞こえへんからなあ（笑）」
K「シャウトするのは俺のイメージにはあってるけど、静かな『かけら～』でいきたいんですが」
安「お任せします（笑）」
K「では、もう1回歌って休憩しましょうか」
**　甘い歌声の野中さんとは対照的に、圧倒的な声量と迫力で歌い切る安井さん。リフレインの部分は両者の対比が見事に重なって、この歌の聞きどころとなるかもしれない。**
**　歌い手の持つイメージを尊重して、作っていこうとするKONNYさんのスタイルが印象的だった。**
**　細かい部分まで突っ込んで話し合い、歌い手とスタッフがそれぞれに個性をぶつけ合う、そんなスタジオで『夕陽と月』の収録はおこなわれていった。**



ラストのリフレインで2人の歌声が競り合い激しく共鳴した

真説サムライスピリッツ
武士道烈伝
声優一言インタビュー

リムルル

リムルルの新しい声優は…

中学2年生の美少女アイドル

松本恵（まつもとめぐみ）

もうすでにご存じの方も多いと思うが、『真説サムライスピリッツ 武士道烈伝』のリムルルの声優は、声優初挑戦の〝中学生アイドル〟松本恵ちゃんだ。彼女がリムルルのイメージにぴったりということで、プロデューサーに抜擢されたというのは有名な話だが、今回NF編集部ではそんな彼女にインタビュー。その飾り気のない素顔に迫ってみた。



 イラスト／シロー大野



リムルル／真説サムライスピリッツ武士道烈伝

松本恵プロフィール

生年月日：1982年10月22日
出身地：東京都
血液型：B型
趣味：絵を描くこと
特技：料理
主な仕事：「ケンタッキーフライドチキン」「ワーナーランバート社」「亀田製菓」等のTVCM出演。NTV系「終らない夏」、同「金田一少年の事件簿」、NHK「結婚はいかが？」等のドラマ出演。
10月に角川書店よりファースト写真集発売予定。

おとなしそうに見えるが本当はノー天気な性格…!!

―芸能界に入ったきっかけは？

「小学校6年生の時、原宿でスカウトされました」

―今までの仕事の中で最も自分らしいと思うのは？

「モデルとドラマですね」

―最も印象深かった仕事、できごとは？

「〝金田一〟くんのドラマをやったことと、写真集を撮ったことです」

―年齢のわりにはしっかりしてるように見えますね。

「おとなしそうに見られますが、本当は結構ノー天気なんですよ」

―芸能界で目指している人は？

「一番の目標は内田有紀さんです。ドラマでも歌でも活躍してるからスゴイと思って」

声優初挑戦の収録は普段の自分のままに演技！

―収録の時はどうでした？

「声優のお仕事は初挑戦だったのでとても緊張しましたが、ともかく〝元気〟と、あとは普段の自分のまま演技したっていう感じでした」

―一番最初のセリフは？

「あたしリムルルっていうの。ナコルル姉さんを助けに

▶リムルル声優インタビュー





きたのに、姉さんあたしに帰れっていうの〟という長いものでした」

―うまくできましたか？

「いえ、だいぶ取り直しを。何回も…。でもスタッフのみなさんが『何回失敗しても大丈夫だよ』って言ってもらったので楽になりました。

―TVドラマでの経験は役に立った？

「いえ、まだまだ経験不足です…」

―リムルルについて持っているイメージは？

「明るくて、元気!!　です」

―そのイメージをうまく表現できましたか？

「…と思います。とっても私自身によく似ているところがありますから」

気に入ったセリフは「大自然のおしおきだよ!!」

―アフレコでも面白い話はなにかありますか？

「声を取っている時に、ハナが鳴ったりした（笑）」

―難しかったのはどんなところですか？

「苦しそうなセリフをいう時ですね。『ウッウッウッー』とかいう…。それから『ヒィイー』とか『キャッ』とかも難しかったです」

―格闘技のかけ声などは難しかったのでは？

「ううん。カンタン、カンタン（笑）!!」

―地声との違いは？

「ほとんど同じですから、その点は楽でした。特にそのまんまだったセリフは『私、リムルルっていうの!!』です」

―逆に、特に声を作ったセリフは？

「『すいませ～ん。石けん取ってくださぁい』というものです」

―特に気に入ったセリフは？

「大自然のおしおきだよ！」

―姉としてのナコルルに感じることは？

「自分にもあんな姉がいると助かりますよね（笑）」

―ゲームはプレイしますか？

「ええ、特にRPGや格闘ゲームが好きです」

―リムルルのイメージに合っているといわれることについてどう感じますか？

「そうらしいですね。プロデューサーの方が『イメージにピッタリだ』と決めてくださったからだそうで」

―リムルルについてどう思いますか？

「私自身、性格が似ていて、年代も同じリムルルが大好きです。撮影のためにコスプレさせていただいたんですが、気合い入ってますよね、あの服。気に入ってます！」



〝元気〟のひみつは毎朝聴く『マイラバ』

―ところで学校との両立はどうですか？

「休みの間はいいんですが、テストが大変ですね。両方こなしていると、どんどん日が過ぎていく感じです」

―得意な学科は？

「美術や体育です。苦手なのは数学。クラスの友達によく教えてもらったりして…」

―元気のヒケツは？

「毎朝、気に入った曲を聴いて家を出ることかな。『マイラバ』とか。〝今日もやるぞ〟って気分がのってくるんですよね」

―今後の活動予定を教えてください。

「役者の方では9月30日からNHK・ドラマ新銀河『結婚はいかが？』に出ます。主役はかたせ梨乃さんで、その妹役です。まわりの方に助けられがんばってます。ぜひ見てください。他には10月に写真集、9月にはカレンダーが出る予定です」

―ファンの方にメッセージを一言。

「これからも、ずーっとずーっと応援して下さい♡」



恵ちゃんのプライベート

オフの過ごし方：ねる・そうじ・遊ぶ

得意な料理：カレー…かな

描く絵：自分の頭の中で想像したこと。成績は…ひみつ



©SNK 1996

ザ・キング・オブ・ファイターズ'96



'96のシステム徹底解剖と全キャラによる対人戦攻略!

SNK	格闘アクション	362M
MVS 発売中 118,000円	カセット 9月27日発売予定 32,000円	CD 10月発売予定 価格未定

KOFの最新作'96が登場して1カ月少々、まだまだ新発見も多い今日この頃。

そこで今回は、システム関係の解析情報を、いつもより多めに紹介! もちろん後半は全キャラ対応の対人戦攻略。今月もKOF三昧なのだ!

システム解析/ジェイケイ

システム徹底解剖編

前作('95)では、システムは基本的に'94を継承しつつ、一部に改良および変更をくわえた形だった。ところが最新作の'96では、一部のシステムに過去のなごりは見られるものの、その多くに大幅な変更がなされている。

ここでは、それらの大幅変更をされたシステムと新システムを中心に、細かく解説、解析および活用方などを紹介していこう。

特殊技(コマンド技)

'96では、いわゆるコマンド技と呼ばれる、レバー+ボタン入力の通常技が、全キャラ使えないようになった。

これにより、前作で猛威を振るった特殊技の中段攻撃はなくなった。

とはいえ今回は、ジャンプの昇りで技を出すと、しゃがんだ相手に当てることのできる技が結構あるので、まぁこれが中段といえば中段なんだけど…。



今回は、しゃがんだ相手に昇りジャンプ攻撃が当てやすい

ダッシュ/バックステップ

ダッシュとバックステップについては、これといって注目すべき点はない。

ただ、今回はバックステップ中に空中必殺技を出せる、という特性はなくなった。

ふっ飛ばし攻撃/空中ふっ飛ばし攻撃

この2つも、基本的には前号で紹介した通り。地上、空中ともにキャンセル可能だ。カウンターでヒットさせたあとはふっ飛び中の相手に追撃できる(ヒット後の一定時間だけだが)。

ちなみに、相手キャラの下半身にヒットさせたときは横方向に、上半身にヒットさせたときは上方向にふっ飛ばすようだ。背の低いキャラは上半身に当たることが多く、横方向にふっ飛びやすいのだ。



当たり方によって横方向にふっ飛んだり…



上方向にふっ飛んだりする。写真はクラークの空中ふっ飛ばし

※記事中のコマンドはマイキャラが右を向いている時のものです。

挑発

相手のパワーゲージを減少させる効果を持つ挑発。相変わらずMAXまでたまってしまったゲージは減らせないが、今回は途中でキャンセルしても、必ず一定量のゲージを減らすことができるようになった（最後まで続けても同じ量しか減らない）。

よって、挑発キャンセル挑発…と繰り返すと、あっという間にゲージをゼロにすることができるのだ。レバーを左右どちらかにいれて、タイミングよくBCを押すとやりやすいぞ。覚えておこう。



相手のパワーゲージがこのくらいあっても…



1回の挑発でこれだけ減らせる。途中で中断しても同様

大／中／小ジャンプ

今回は大、中、小ジャンプと通常ジャンプの4種類が使えることで、空中戦などの駆け引きも、かなりバリエーションが豊富になった。

とりあえず、4種類のジャンプは一通り出せるようにしておこう。

パワーため

前号でも紹介した通り。パワーゲージMAXの状態だと、攻撃力アップ、超必殺技が出せる、ガードキャンセル緊急回避動作が使えるなど、数々の特典がある。

'95でもそうだったが、自分でMAXまでためた場合は、MAX状態の持続時間も長く、持続時間中は何回でもガードキャンセル緊急回避動作ができるので、使ってソンのないシステムだ。

ちなみに、ガード、ヒットともに相手の攻撃を受けてゲージがたまるときは、初期状態がマイナスになっているらしく、何回か攻撃されてからでないと、ゲージがたまりはじめないのだ。



1発攻撃を当てたくらいでは、まだゲージがたまらないのだ



ゲージの初期値はゼロ以下らしいので…

援護攻撃

これといって特筆すべき点はナシ。今回は、1回の連続技で気絶、ということが少ないので、あまりお世話になる機会はないと思われる。あいかわらず攻撃力もナシ。

一応、自分の使うチーム内での、助けにくるかどうかぐらいは頭に入れておいてもいいだろう。その程度っす。

緊急回避動作

前号で紹介した通り。出かかりに一瞬だけ無敵時間があり、動作中はずっと投げられ判定が残る。

ゲージMAX時にガードキャンセルで出した場合は、前後転ともに転がり終わるまで無敵状態。



ガードキャンセルならずーっと無敵なので、こんな芸当も可能

空中ガード

読んで字のごとく、空中で相手の攻撃をガードする。前号で紹介したが、垂直ジャンプor後ろジャンプ中にしかできず、地上の攻撃は特殊な場合をのぞいて空中ガードできない。詳しくは前号参照。



これだけ離れると、空中ガードポーズを取ってくれまへん！

ガード弾き／空中ガード弾き

相手の攻撃をガードし続けていると「ガードクラッシュ（実際には英語で表示）」という文字が画面に出て、ガードが強制的に解かれてしまい、短い時間だが無防備になる。

弱攻撃よりも強攻撃、強攻撃よりもふっ飛ばし攻撃や必殺技の方が、ガード弾きになりやすいようだ。

パワーゲージがMAX時にガード弾きされてしまうと、ゲージが一発で0に戻るので注意が必要ナリ。



MAXだったパワーゲージがゼロに戻されてしまう



ガードクラッシュになると、一瞬無防備なばかりか…

ダウン回避

転ぶ技を食らった時、地面に叩きつけられる直前にAB同時押しするとできる。

ダウン回避をするのとしないのとでは大違い。転ぶ技で毎回素直に転んでいたら、いつまでたっても相手のペース。そんなわけで、ぜひとも使いこなしたい。コツとしては、ボタン連打ではなく、ダウンの着地直前に一発目押しで出すようにする感じだ。

転ぶ技とは、足払い、打撃必殺技、ふっ飛ばし攻撃が代表的だが、一部の投げ技（放り投げるタイプ）や、クラークのフラッシングエルボーを食らった時もダウン回避ができる。逆に、特殊なモーションでダウンするもの（庵の琴月や、大門の天地返しなど）はダウン回避できない。

実はダウン回避が可能ナリ。いろいろ探してみよう！





クラークのフラッシングエルボーを食らった時も

投げ技はずし

相手の投げ（必殺技の投げはダメ）を、組んだ瞬間に外すことができる。

やり方は、前号で紹介した通り（投げられた直後にAB同時押しorレバー下方向＋A～Dいずれか）でOK。タイミングはシビアではないので、勝手になることも多いはず。

攻撃避け

前号で紹介した通り。大門五郎とクラークの「いかにも投げキャラ」2人が使用可能。

相変わらず避け動作中は、打撃に対して無敵状態。そして投げられ判定はアリ。分かってると思うけど、今回はカウンター攻撃は出せないよ。

例えばクラウザーのふっ飛ばし攻撃がカウンターヒットすれば…





キャンセルブリッツボールまでワンセット

カウンター

前回あった「カウンター攻撃」ではなく、純粋なカウンターのこと。

普段は必殺技の出かかり～攻撃中に相手の攻撃を食らうと、このカウンター状態になる。前号で紹介した通り、転ぶ技でカウンターを取られると空中で一定時間食らい判定が残るので、通常1ヒットだけの必殺技が2ヒットしたり、ふっ飛ばし攻撃キャンセル必殺技が空中ヒットしたりと、ヘンテコな連続技が決まってしまうことがあるのだ。

また、パワーゲージMAX時はダッシュや通常技の出かかりにもカウンターを取られるようになってしまう。注意。

ゲージMAXだと、ダッシュ中や通常技でも…





カウンターを取られてしまうのでした

クリティカルヒット

ラルフのラルフキック、レオナのムーンスラッシャーなどを、決まったモーションの部分でヒットさせた時に起こる。普通にヒットさせた時よりもダメージが大きいかな?といった感じだが…。



なぜかガードでもクリティカルヒット。なんで?

打撃防御（だげきぼうぎょ）

そのまま攻撃、なんてこともできたりします





飛び道具を打撃防御しつつ…

でも、手堅くけずられてノックアウト！　ありりゃ？

'96の特徴的なシステム。一部の必殺技中に存在する特定のモーション中は、特定の部位（技により変化）に限って相手の攻撃を受け止めることができるというもの。

特定モーション中の防御できる部位にきた攻撃なら、飛び道具だろうと、ジャンプ攻撃だろうと受け止めてくれるぞ。ガードマークが出た時はすでに必殺技のモーション中なので、前作であったガードキャンセルとは少し違うのだ。

今回の、いわゆる対空必殺技は、このシステムを利用している場合がほとんど。対空技以外の必殺技にも存在する。

ちなみに、打撃防御で相手の攻撃を受け止めても、必殺技にはけずられてしまうゾ。

フンガー、と打撃防御してみました





システム活用編

'96になって一新されたシステム群、みんなはうまく活用しているかな？ ここでは、NFが総力を結集して（ちょっとウソ）解析した、システムまわりに関する情報を紹介しよう！

ド肝を抜くようなビックリ情報から、思わず吹き出しちゃうようなヘンテコな現象まで、まとめて大放出！！



まぁ特に意味のある写真じゃないんだけど、ネ

暴れると投げられる理論!?





動くとガシッ！ 無敵技もガシッ！ あひ〜!!

対人戦で猛威を振るっていると思われる、弱攻撃などをガードさせてからの必殺投げ。弱攻撃を連打してもダメ、ジャンプも無理、無敵技も投げられて以上！ ということで、かなりはめっぽいのだが…。

実は簡単な対処法があった。それは、技を出したりせずにガードし続ける、というもの。何らかの行動を取ると、すぐにガードポーズが解けて投げられ判定ができてしまう。が、何もしないでガードし続けて



こんな感じで、小技をガードしたあとに…

ずっとガードなら、とりあえずは投げられない

先行入力ボタン押しっぱなし

コマンド入力に今イチ自信がない人のために、非常に便利な必殺技の出し方を紹介しちゃおう。

それは、「必殺技を出す時にボタンを押しっぱなしにする」というもの。こうすると、コマンドは押した直後にしか成立しないはずが、そのあと少しの間は常に成立している状態になってくれるのだ。

ちょっとわかりにくいと思うので、例を挙げて解説しよう。大門の攻撃避け→天地返しの連係を狙うとき、攻撃避けが終わる少し前に天地返しのコマンドを完成させ、Cボタンを押しっぱなしにしてみよう。攻撃避けが終わると同時に天地返しが発動してくれるぞ。しかも、ある程度早めに入力することで、失敗時に通常技が暴発しなくなるという特典もついてくるのだ。

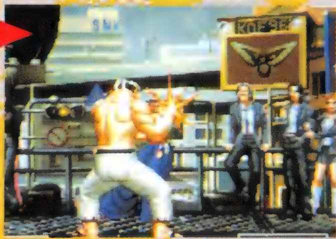
ほかにも、前転→必殺投げを狙うときに役に立つし、クラウザーのカイザーウェイブもこの入力で楽々連射できる。通常技→キャンセル必殺技や、起き上がりに必殺技を出すときにもおすすめだ。

その他の活用法として、ラルフ、クラーク、大門、バイス、チャンで前述の弱攻撃からの投げはめをする時に（他のキャラだと投げ失敗で必殺技が暴発する）、弱攻撃のモーション中に投げ技を先行入力、ボタンを押しっぱなしにしてみよう。

相手が暴れると当然投げが入るし、ガードし続けた場合でも、通常技が暴発しないで済むのだ。すかさずもう一度投げを入力すると…!? 2回目の投げ入力の最中もボタンを押しっぱなしにしておくのがポイントだ。完璧ではないが、相手はかなり逃げにくくていい感じだ。



避け動作中にコマンド入力、ボタン押しっぱなしで



スキ間なく避け→投げの完成！



こんな時も、コマンド＋ボタン押しっぱなししておこう



モチロン起き上がりにも、コマンド＋ボタン押しっぱなし決定



さすれば、手堅く起き上がり無敵技すごい漢



みると、少しだけガードポーズが持続し、その間は投げられずに済むというわけだ。
でも、コマンド投げを持つキャラに弱攻撃をガードさせられたら、人として暴れたくなるんだけどね…。
投げる側としては、ガードを読んだら自然にガードポーズが解けるまで待ち、そのあと必殺投げを仕掛ければいい。この辺は読み合いになるぞ。

人として暴れたくなる瞬間！

連続技基礎知識

'96では、連打可能な弱攻撃から、ほかの弱攻撃（何でもOK）につなぐことが可能。
例えば、キムのしゃがみ弱キックはキャンセルこそできないが、連打は可能。1〜2発入れたあとにしゃがみ弱パンチにつなぐことができる。
こうすれば、キャンセル空砂塵までつながり、おいしい連続技のできあがりというわけ。
連打できるリーチの短い弱攻撃→リーチの長い弱攻撃、といった感じで、ほかにも有効活用できるキャラは多い。色々と試してみるといいぞ。



連打のできる弱技を、何発か決めておいて



オマケとして長い弱技をセットでお届しま〜す



普段は連続技にならないVスラッシャーも…



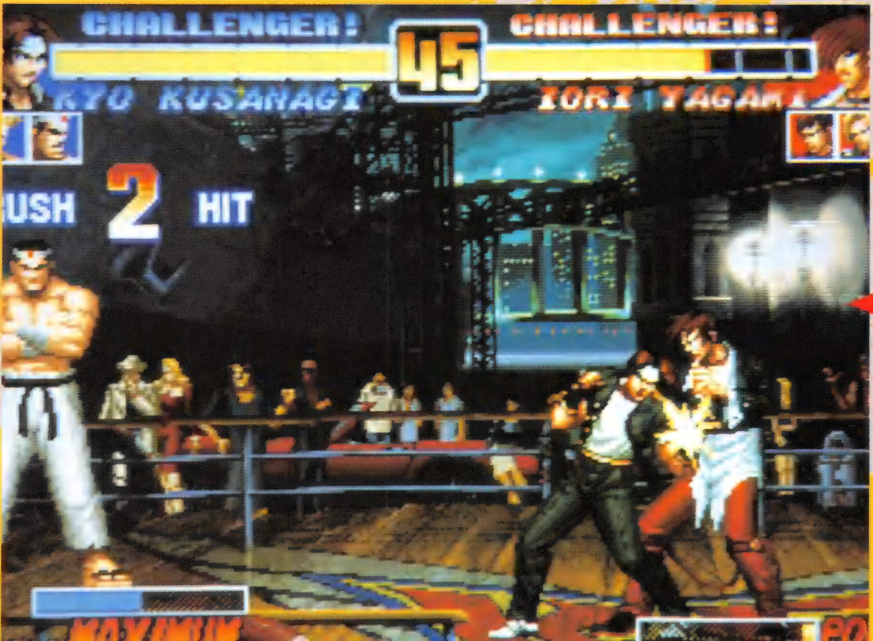
パワーゲージMAXなら、手堅く連続技すごい漢

MAX時のヒット硬直変化

パワーMAX状態で攻撃すると反動が大きくなる（通常より間合いが離れる）のは前作同様だが、今回はジャンプ攻撃に限り、のけぞり時間も長くなることが判明した。
例えば、ラルフのジャンプ強パンチ→キャンセル急降下爆弾パンチや、レオナの垂直ジャンプ強キック→キャンセルVスラッシャーといったところがMAX時だと連続技になる。ほかのキャラでも、ジャンプ攻撃をヒットさせたあと、少しダッシュしてからでも技がつながったりするのだ。



自分がMAX時にジャンプ攻撃を当てて…



ズンズン走って通常技へ。リアルバウト？



こんな風になってしまって、かな～りピンチ

後ろ向きだとガード不能!?

'96をちょっとやり込むと、ジャンプで相手を跳び越してしまったあとや、ジャンプ攻撃で裏に回られたあとなど、すぐに振り向けずに背中から相手の攻撃を受けてしまったことがあるはず。この時は、振り向くまで自分の向いている方向、つまり通常と逆方向にガードする必要があるのだ。

それならガードを逆にすればいいのかというと、それもダメ。振り向いたあとは普通のガード方向に戻るため、逆ガードするのは危険なのだ。連続ガードになっていない相手の連係を食らってしまう。

そこで、以下の対処法をおすすめするぞ。まずは後転で逃げる。とりあえずはこれが最も安全かつ確実だと思われる。

次に、何らかの技を出す。技を出せばすぐに振り向いてくれるのだ。ただ、通常技だと潰されることが多く、出す技によっては、という感じ。ちなみに、ジャンプで跳び越してしまったら、着地で必殺投げや無敵技を狙うという荒技（？）も存在する。

次に、立ちガードしてみる。こうするとすぐに振り向いてくれるので、逆ガードになることはないのだ。でも、下段攻撃もくることを考えると、ちょっと怖い気がする。

ちなみに、背中向きで攻撃をガードしているとき、ガードポーズが解けるまで待ってから攻撃されると同様の現象が起きる。知らないとそこにつけこまれる可能性もあるので、対処方法は覚えておこう。



↙にレバーを入れてガードしようにも…

高い位置で裏回りジャンプ攻撃を逆ガードしたあとも…





いつまでも裏向いていま～す。これまたピンチ！

キャンセル超必で多段ヒット

通常は1回しか当たらないけど、攻撃判定のあるグラフィックが複数枚あり、なおかつキャンセルがかかる技（京ならしゃがみ強パンチやふっ飛ばし攻撃など）に、出せない状態でキャンセル超必殺技を入力すると、なぜか複数回ヒット（ガード）するようになるのだ。

超必殺技のボタン部分を押しっぱなしにすると、技にもよるが3段、4段と当たることもある。

有効活用できる例としては、リョウの近距離立ち強パンチがある。キャンセル超必殺技入力で2ヒットするようになり、さらに2段目キャンセルで猛虎雷神剛につないだりできる。覇王翔吼拳＋C押しっ放しで自動的に2ヒットしてくれるので（先行入力利用）、実戦で狙えなくもないはずだ。



例えばリョウの近距離強パンチ中に超必殺技コマンドを入れると



近距離強パンチがポコポコ2ヒット。すかさずキャンセル必殺技を決めろ～い！



ふっ飛ばし攻撃にキャンセル超必殺技で、いっぱい当たりましゅ

京、リョウ、チャンなどは、この入力でふっ飛ばし攻撃をガードさせれば（2～3回当たる）、ガードクラッシュになりやすい。2段目以降は威力が減っているため、当てることを目的とするのではなく最初にこれをガードさせて、そのあと本命の技でガードクラッシュを狙うのが実戦的だ。

また、レオナやキムなどの空中で超必殺技を出せるキャラは、ジャンプ攻撃のヒット数を増やすことができるぞ。

この入力での2段目以降にキャンセルがかかるかなどはキャラや技によって違う。見た目がプルプル（?）してる技や、アッパー系の技が該当しやすいので、自分のキャラでも試してみるといいだろう。



レオナなど、空中超必殺技があるキャラなら、出せない状態キャンセルで跳び込み攻撃が空中2ヒットするゾ！

ボスキャラクター紹介!! 今回、KOF大会の優勝者を待ち受けるのは、この2人だ！

本名は「八咫ちづる」。本来の名字が表に表れないよう、神楽姓を名乗る。

彼女は、草薙家が「草薙の拳」を、八神家が「八尺瓊勾玉」を守護するように三種の神器の最後のひとつ「八咫の鏡」を守護するべき神楽家の末裔である。

彼女は、封印が解け、動き出したオロチ一族を再度封印すべく、彼らを倒すことのできる人間を探すため、今回の「K・O・F」を開催し、最終戦の前に現れ腕試しを要求するのであった。

22歳という年齢の割に、落ち着いており気品があるが、決して大人っぽくはない。





超反応で出してくる無敵技。強いです

プロフィール

名前：神楽ちづる
格闘スタイル：神楽流古武術（源流は八咫の鏡を守護する八咫流古武術）
誕生日：6月26日
年齢：22歳
出身地：日本
血液型：AB
身長：169cm
体重：52kg
スリーサイズ：B85・W57・H84
趣味：寝ること。バイクレース（昨年度全日本GP総合3位）
好きな食べ物：辛いもの
得意スポーツ：バイクレース（趣味もかねている）
大切なもの：飼っている文鳥のチーちゃん
嫌いなもの：理不尽なこと

神楽ちづる必殺技

必殺技名	技特性
百活　天神の理（ひゃっかつ　てんじんのことわり）	残像を引きながら繰り出す対空技
弐百拾弐活　神速の祝詞（にひゃくじゅうにかつ　しんそくののりと）	残像を引きながら繰り出す突進技
弐百拾弐活　神速の祝詞・天端（にひゃくじゅうにかつ しんそくののりと・てんずい）	上の２つの必殺技からの追加攻撃
百八活　玉響の瑟音（ひゃくはっかつ　たまゆらのしつね）	飛び道具返し（サイコリフレクターのようなもの）
裏面八拾伍活　零技の礎（りめんはちじゅうごかつ　れいぎのいしずえ）	必殺技封じ。攻撃を当てられたキャラクターは、一定時間（点滅している間）必殺技が使えなくなる
裏面壱活　三籟の布陣（りめんいっかつ　さんらいのふじん）	残像を引きながら繰り出す乱舞技



残像つきの突進技。痛いです

「護りし者」
神楽ちづる【中ボス】
CHIZURU KAGURA

「吹き荒ぶ風のゲーニッツ」との異名を持つ、オロチ一族の牧師。

彼は風を意のままに操るという特殊能力を持ち、その戦闘力は計り知れない。それを証明する手立てとしていうと、当時25歳のルガール・バーンシュタインの右目を奪ったのが彼である。さらに驚くべきことに、その時ゲーニッツは弱冠18歳の青年であったということだ。

牧師という立場ゆえ、物腰や言葉遣いは丁寧。性格はやや気取りがちな部分を持つ。根本的にかなり残忍であるが、それも己の信念を貫き通すためゆえである。

プロフィール

名前：ゲーニッツ
格闘スタイル：オロチの力（おもに風を使う）オロチ八傑衆、四天王の1人
誕生日：7月20日
年齢：41歳
出身地：不明
血液型：不明
身長：193cm
体重：88kg
趣味：ロッククライミング
好きな食べ物：キノコ料理（特に松茸）
得意スポーツ：ウインドサーフィン
大切なもの：忠誠心
嫌いなもの：愚かな人間

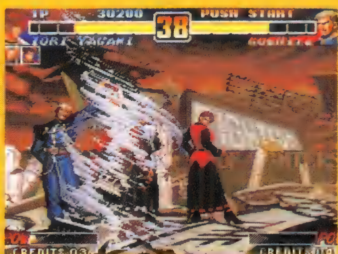


ゲーニッツ必殺技

必殺技名	技特性
ЁНОКАЗЭ　（よのかぜ）	地面から風を起こす技
ВАНГЁ ТОКОБУСЭ（わんひょう・とこぶせ）	指を鳴らして下方に真空波を起こす
ВАНГЁ МАМЭЦУ（わんひょう・まめつ）	指を鳴らして上方に真空波を起こす
ГЁГА　（ひょうが）	テレポートする技
真八稚女・ МИЗУЧИ　（みずち）	乱舞技
真八稚女・ ЖИССОКОКУ（じっそうこく）	パワーMAX時の乱舞技
ЯМИДОКОКУ（やみどうこく）	風で相手を包み込む、投げ技



八稚女とつくだけあって、どこか似ている



すっげー減る投げ技。投げ間合いも激広い

「オロチ四天王の1人」
ゲーニッツ【最終ボス】
GOENITZ

強力な連続技で相手を燃やせ！



草薙（くさなぎ）　京（きょう）

攻略／修羅騎士　鷹

お手軽連続技

●しゃがみ弱キック→近距離立ち強パンチ→キャンセル百拾五式・毒咬み→四百壱式・罪詠み→四百弐式・罰詠み

相手の起き上がりや、前転で後ろにまわったあとに狙っていこう。ジャンプ強パンチ（裏回り）からでも狙えるぞ。
また、画面端限定だが、ゲージMAXでジャンプ強キックから少しダッシュして、しゃがみ弱パンチ→近距離立ち強パンチとつないでいけるぞ。

●ジャンプ強パンチ→近距離立ち強パンチ→キャンセル百拾四式・荒咬み→百弐拾八式・九傷→弱七拾五式　改→空中ふっ飛ばし攻撃

画面端限定だが気絶させることのできる連続技。また、気絶はしないが、出せる状態なら最後を大蛇薙（パワーUP版）に変えてギャラリー受けを狙うのもいいかも。
他にも、しゃがみ弱パンチor近距離離立ち弱キック→キャンセル弱七拾五式　改や、強パンチor近距離離立ち強キック→弐百拾弐式・琴月　陽といった簡単な連続技もある。
まだまだあるけど、スペースがなくなるのでまた今度ね。



空中ふっ飛ばしでトドメ。相手は気絶するナリ

九傷ヒット後、相手は少し浮く　七拾五式の2発目を遅らせて当てて

対人戦攻略

接近戦ではしゃがみ弱キックやしゃがみ弱パンチでの牽制に専念しよう。しゃがみ弱キックヒット後（位置にもよる）は、近距離立ち強パンチ→キャンセル百拾五式・毒咬み（以下、毒咬み）＋αへつなぎ、ガードされている場合は何発か出したあとに、しゃがみ強キックorふっ飛ばし攻撃→キャンセル百拾四式・荒咬み（以下、荒咬み）で安定。
ガードの固い相手には、百弐拾七式・八錆→外式・砌穿ちを出したり、百弐拾八式・九傷→百弐拾五式・七瀬で画面端へと追いやっていこう。しかし、むやみに追加技を出してしまうと、途中のつなぎでコマンド投げや足払いなどで返されてしまうので注意。
しゃがみ弱パンチヒット後は、キャンセル弱七拾五式　改で連続技にしよう。また、しゃがみ弱パンチがガードされている時は、そのままキャンセルをかけて荒咬みへつないだりして、前述した通りの戦法をとろう。
また、他の戦法として小、中ジャンプからの攻撃や前転からの投げ、しゃがみ弱キック→近距離立ち強パンチ。後転から中距離に移動し、強R．E．D．Kick（毒咬みを避けようとして垂直ジャンプする相手に有効）を出したり、相手が反撃技を空振りしたところへ毒咬み（ヒットしていれば＋αまで）を出したりして一気に間合いを詰めたい。
ガードされてしまっても、弱百式・鬼焼きや九百拾式・鵺摘みで抵抗しよう。自分の起き上がりに相手が足払いなどを重ねてきたら、九百拾式・鵺摘みを出してみよう。
対空には、できるだけ引きつけてからの弱百式・鬼焼きか空中ふっ飛ばし攻撃（昇り）がいいだろう。



後転で中間距離へと離脱したのち　奇襲。ジャンプ直後を潰せる



毒咬みをガードさせて反撃を誘い…



鵺摘みで反撃。相手によっては有効だ

技コマンド表

●投げ技

釟鉄　→または←＋C
一刹背負い投げ　→または←＋D

●必殺技

百式・鬼焼き　→↓↘＋AorC
R. E. D. Kick　←↓↙＋BorD
弐百拾弐式・琴月　陽　→↘↓↙←＋BorD
七拾五式　改　↓↘→＋B・BorD・D
百拾四式・荒咬み　↓↘→＋A
百弐拾八式・九傷　荒咬み動作中↓↘→＋AorC
百弐拾七式・八錆
・荒咬み→九傷動作中AorC
・荒咬み動作中　→↘↓↙←＋AorC
百弐拾五式・七瀬
・荒咬み→九傷動作中BorD
・荒咬み→八錆動作中BorD
外式・砌穿ち　荒咬み→八錆動作中AorC
百拾五式・毒咬み　↓↘→＋C
四百壱式・罪詠み　毒咬み動作中　→↘↓↙←＋AorC
四百弐式・罰詠み　毒咬み→罪詠み動作中　→＋AorC
九百拾式・鵺摘み　↓↙←＋AorC

●超必殺技

秘奥義　裏百八式・大蛇薙　↓↙←↙↓↘→＋AorC

キャンセル表

	A	B	C	D
近距離立ち	○	○	○	○
遠距離立ち	○	×	○	×
しゃがみ	○	×	○	○
垂直ジャンプ	×	×	×	×
斜めジャンプ	×	×	×	×
ふっ飛ばし攻撃	○			
空中ふっ飛ばし攻撃	×			

●キャンセル表中の○のついた技はキャンセルがかかることを表しており、×のついた技はキャンセルがかからない技を表しています。また、キャンセルは表編集部調べによるものです。

リーチの長い足技でチクチク攻めろ！



二階堂紅丸（にかいどうべにまる）

攻略／モリスケ

お手軽連続技

●しゃがみ弱キック×1～2→近距離立ち弱キック→強真空片手駒or紅丸コレダー

しゃがみ弱キックから入るので、決められる機会の多い紅丸の基本連続技。

決める必殺技は、自分が追い込まれている時以外はすべて強真空片手駒で決まり。紅丸コレダーよりも威力が高く、相手の体力の約3分の1を減らせるのだ。

ただし、自分が画面端にいる時は真空片手駒を決めても間合いが離れないので、反撃を受けてしまうゾ。追い込まれている時のみ紅丸コレダーに切り替えられれば心強い。代わりにコマンドの簡単な居合い蹴りでもいいが、威力が低いうえ反動三段蹴りにもつなげられないので、あまりオススメできない。

ちなみに、クラークに紅丸コレダーを決めた時のみ、ダウンしているところに下段での追い討ちが入る。しゃがみ弱キックからの連続技を決めると非常に強力だが、ほどほどにしておこうネ。



しゃがみ弱キックでピシ、ピシ…



近距離立ち弱キックでペシ、素早くキャンセルして…



しんくぅかたてごまっ！　多段ヒットしてメリメリ減らせるぞ

対人戦攻略

リーチの長い遠距離立ち弱、強キックやしゃがみ強キックを使ってチクチク攻めよう。

立ち弱キックは出が早くスキが小さいので、適当に出しているだけでもかなり押せる。しかも足先が斜め上に向いているので、嫌がって跳び込もうとした相手に当たることが多い。この使える弱キックに下段技をつぶせる立ち強キックや、出の早めなしゃがみ強キックを混ぜて攻めよう。



この技を中心に押さえ込んでいこう

もし蹴りの合間を縫って跳び込まれてしまっても、落ち着いてふっ飛ばし攻撃を出そう。判定がかなり強いので、ほとんどのジャンプ攻撃を返せるのだ。反応速度重要！

さすがに立ち蹴りだけでは単調になりがちなので、小ジャンプでの跳び込みも混ぜて攻めよう。使うのは横に長い強キックか、下に強いふっ飛ばし攻撃。

着地でしゃがみ弱キック→



相手は決まった位置に倒れるので…


間合いを覚えれば、裏回りを狙うことも難しくない



対空はふっ飛ばしで。この直後、見事に迎撃することができる

立ち弱キックとつなぎ、相手にヒットしているようならキャンセル必殺技、ガードされているようなら必殺技は出さずにしゃがみ強キックに連係したり、再び小ジャンプで跳び込んだりしてラッシュをかけよう。これに前転からの紅丸コレダーを絡めるとかなりいやらしくなる。

紅丸コレダーを決めたあとは相手が足元に倒れるので起き攻めのチャンス！　間合いを調整してから小ジャンプ強キックで裏回りを狙う他、前転で後ろにまわりつつしゃがみ弱キックを重ねて連続技を狙ったり、真空片手駒を重ねて体力をけずるなど、選択肢は多い。

技コマンド表

●投げ技	
キャッチアンドシュート	→または←+C
フロントスープレックス	→または←+D
スピニングニードロップ	ジャンプ中↑以外+CorD
●必殺技	
雷靭拳	↓↘→+AorC
空中雷靭拳	ジャンプ中↓↘→+AorC
真空片手駒	→↘↓↙←+BorD
スーパー稲妻キック	→↓↘+BorD
居合い蹴り	↓↘→+BorD
反動三段蹴り	・居合い蹴りヒット中↓↑+BorD ・←↓↙+BorD
紅丸コレダー	接近して←↙↓↘→+C
●超必殺技	
雷光拳	↓↘→↓↘→+AorC

キャンセル表

	A	B	C	D
近距離立ち	○	○	○	○
遠距離立ち	○	×	×	×
しゃがみ	○	○	×	○
垂直ジャンプ	×	×	○	×
斜めジャンプ	×	×	○	×
ふっ飛ばし攻撃	○			
空中ふっ飛ばし攻撃	○			

●キャンセル表中の○のついた技はキャンセルのかかることを表しており、×のついた技はキャンセルがかからない技を表しています。また、キャンセル表は編集部調べによるものです。

パワフルな大技でガンガン投げろ!!



だい もん ご ろう
大門五郎

攻略／ジェイケイ

お手軽連続技

●近距離立ち強キック→キャンセル天地返し



立ち強キックがヒットすれば次も確定

ジャンプ強キックからこの連続技につなぐこともできる。気絶させた時に狙っていこう。ただし、ジャンプ強キックを低い打点で当てる必要がある（高いと着地後がつながらない）。通常、跳び込みから狙うのは、ジャンプ強キック→天地返しの2段がいいだろう。これなら多少打点が高くてもつながるぞ。



天地返しでポイッ。地獄極楽落としならさらに強力

●しゃがみ強キックor空中ふっ飛ばし攻撃→切り株返し

ダウン中の相手を切り株返しでつかむという豪快な連続技。実は完全な連続技ではなく、ダウン回避をされるとつかむことはできない。威力は結構デカイので、ダウン回避を多用しない相手には狙っていくといい。切り株返しは、しゃがみ強キックからはその場で、空中ふっ飛ばし攻撃からはダッシュしてから出そう。



倒れたままの相手をゲット可能

対人戦攻略

中間距離では、リーチが長い遠距離立ち弱キックに、判定が強くジャンプ防止にもなる遠距離立ち強キックを混ぜて牽制し、弱超受け身や前転から天地返しを狙っていこう。



跳び込み封じや遠めの対空に使える

超受け身はスキが小さい分全体のモーションが長く、前転はその逆。牽制技をよく使ってくる相手には超受け身、待ち気味な相手には前転を使っていこう。また、遠距離立ち弱キック→キャンセル弱超受け身→天地返しといった連係もいいだろう。

とりあえず攻撃避けをしてみるのも一つの手。特に突進技を使ってくる相手に有効で、先読みで避けた形になれば、そのあと天地返しが決まりやすいぞ。

天地返しを決めたあとは、起き上がりを攻めるチャンス（ダウン回避されないため）。少し離れてしゃがみ弱パンチを重ねたあと、天地返し（キャンセルではない）を入力してみよう。しゃがみ弱パンチがヒットすれば連続技になるし、相手がガード後に反撃しようとすれば投げれるぞ。

もちろんこれだけではなく、ダッシュ→前転で裏側にまわったあと前述の連係（逆ガードが必要）、しゃがみ弱パンチ→攻撃避け→天地返し（ジャンプ以外ではよけにくい）、しゃがみ弱パンチ→少し待って天地返し（ガードし続ける相手に有効）、といった連係を使い分けていくこと。



ダッシュから前転すれば逆側に回れる

相手が起き上がりに投げを狙うと読んだら、垂直ジャンプして強キック→天地返しで、無敵技（打撃防御技）を出すと読んだら、攻撃避けでかわして天地返しで対処しよう。

最後に、天地返しを狙うときは先行入力（28ページ参照）を利用するようにしたい。結構成功率が上がると思うぞ。



攻撃をよけて接近できればベスト



そのあとは迷わず天地返しを。もちろん、出せるなら地獄極楽落としだ

技コマンド表

●投げ技	
十字締め（近距離）	→または←+C
つかみ叩きつけ（遠距離）	→または←+C
送り足払い	→または←+D
●必殺技	
地雷震	→↓↘+AorC
超受け身	↓↙←+BorD
雲つかみ投げ	←↙↓↘→+A
超大外刈り	←↙↓↘→+B
切り株返し	←↙↓↘→+C
天地返し	接近して→↘↓↙←→+C
●超必殺技	
地獄極楽落とし	接近して→↘↓↙←→↘↓↙←+C

キャンセル表

	A	B	C	D
近距離立ち	○	○	○	○
遠距離立ち	○	○	○	×
しゃがみ	○	×	×	○
垂直ジャンプ	×	×	×	×
斜めジャンプ	×	×	×	×
ふっ飛ばし攻撃	○			
空中ふっ飛ばし攻撃	×			

強力な連続技を持つ万能キャラだ！



八神庵（やがみ いおり）

攻略／蒼炎闘士ゆーち

お手軽連続技

●ジャンプ攻撃↓しゃがみ弱キック×2～3↓キャンセル百弐拾七式・葵花

庵のベーシック連続技。初心者でもお手軽に出すことができ、百弐拾七式・葵花（以下、葵花）がラストまで入るので、トータルで大ダメージを与えることができる。画面端なら3発目を弱百式・鬼焼きに換えることもできる。

この連続技に慣れてきたらキャンセルする技を葵花から屑風に変えて、さらに大ダメージを狙え！

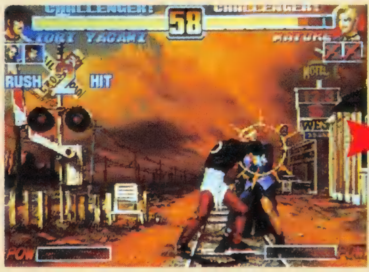
余談だが、相手が画面端ちょい前の時に相手のジャンプの落ちぎわに葵花を2発目まで入れることができれば、浮いている相手に葵花で追い討ちすることもできる。機会があったら試してみよう。



運び屋再び。画面端限定だけど

●ジャンプ攻撃↓近距離強パンチ↓キャンセル屑風↓ダッシュ近距離強パンチ↓キャンセル葵花orキャンセル屑風…

新技の屑風を組み込んだおもしろい連続技。近距離強パンチやしゃがみ強パンチ、しゃがみ弱キックなどをキャンセルして屑風を入れる。屑風だけではダメージがないが、屑風の硬直が解けたらダッシュで相手に近づき強パンチを入れることができるので、強パンチをキャンセルして葵花や屑風を決めてやろう。





ダッシュからこいつが入れば…

屑風のあとは連続技の時間です

技コマンド表

●投げ技	
逆剥ぎ	→または←＋C
逆逆剥ぎ	→または←＋D
●必殺技	
百式・鬼焼き	→↓↘＋AorC
弐百拾弐式・琴月　陰	→↘↓↙←＋BorD
百弐拾七式・葵花	↓↙←＋AorC（3回連続入力）
屑風	接近して←↙↓↘→＋C
百八式・闇払い	↓↘→＋AorC
●超必殺技	
禁千弐百拾壱式・八稚女	↓↙←↙↓↘→＋AorC

対人戦攻略

遠距離戦では弱パンチなどの弱技や百八式・闇払い（以下、闇払い）で牽制しよう。跳び込んできたり、突進技で攻めてきたら、百式・鬼焼き（以下、鬼焼き）で撃退だ。ただし、ダッシュなどは様子を見るようにしよう。

こちらから攻めたい時はガードされてもスキのない弐百拾弐式・琴月　陰（以下、琴月　陰）をいきなり出したり、ダッシュと併用したりして攻めよう。垂直ジャンプで避けようとする相手にはダッシュから鬼焼きを合わせてやろう。

また、遠くで牽制技を出しつつ、空キャンセルをして琴月　陰を出すとより効果的。空キャンセルする技は、しゃがみ弱キックや対空にもなるしゃがみ強パンチがグッド。でも、空キャンセルする技がいつも琴月　陰だとバレるので、闇払いなどに換えよう。琴月　陰をガードされたら葵花や鬼焼きで反撃をつぶしたり、再び琴月　陰を出そう。後転して様子を見たり、前転して屑風を狙うのも効果的だ。



攻めの要、空振りキャンセル琴月





琴月の空振りで接近したあと…

反撃する相手には鬼焼きで潰す

近距離戦ではキャンセルがかかり、連打が利くしゃがみ弱キックを主体に攻めよう。そして、ふっ飛ばし攻撃やリーチの長い遠距離立ち強キック、しゃがみ強キック、各種強パンチを混ぜていきキャンセル琴月　陰で固めたり、前転↓屑風や小ジャンプ攻撃、小ジャンプ空振り屑風を狙おう。また、葵花や琴月　陰が入ったら、琴月　陰で起き上がりに近づき、鬼焼きと屑風の2択を仕かけよう。



ガードを固める奴は屑風だ

キャンセル表

	A	B	C	D
近距離立ち	○	○	○	×
遠距離立ち	×	×	○	×
しゃがみ	○	○	○	×
垂直ジャンプ	×	×	×	×
斜めジャンプ	×	×	×	×
ふっ飛ばし攻撃	○			
空中ふっ飛ばし攻撃	×			

●キャンセル表中の○がついた技はキャンセルがかかることを表しており、×のついた技はキャンセルがかからない技を表しています。また、キャンセル表は編集部調べによるものです。

キャンセル必殺技で相手を固めろ!



マチュア

攻略／修羅騎士　鷹

お手軽連続技

●密着状態からしゃがみ弱パンチ×3→キャンセル強メタルマサカー

いたって簡単、なおかつ地上戦でのメインになってくる連続技。また、密着状態でもしゃがみ弱パンチの数を1、2発でやめてから出してみよう。すると、メタルマサカーヒット後の相手との距離が、ちょうどしゃがみ弱パンチが届く位になるのだ。固める際に有効だ。

●ジャンプ弱キック(2段)→近距離立ち強キック(1段目)→キャンセル弱ディーサイド

この連続技は実用的でないが、見た目が美しいので余裕があればぜひ狙ってほしいぞ。

実用的なものというと、ジャンプ弱キックのあと、1発目が下段である近距離立ち弱キックへつないで、2段目にキャンセル強メタルマサカーが安定。

ジャンプ弱キックからのつなぎが完璧なら近距離立ち強パンチ（2段）に変えよう。この状態だと弱デスペアーも決めることができる。

また、1段目キャンセルだとディーサイドや強デスロウが2段目まで入る。



ジャンプ弱キックは2段技。早出し気味で



出が早い近立ち弱キック。これも2段技



最後はメタルマサカーで締め。実は減らない

対人戦攻略

マチュアは非常に簡単に動かせるうえに、近、中距離で使う技にかなり強力なものがそろっている。対人戦、CPU戦の両方で猛威を発揮できるキャラクターだ。もちろん簡単ということで初心者さんにも使ってもらいたいぞ。

接近戦では、出の早いしゃがみ弱パンチで徹底的に牽制しよう。そして、技がヒットしたら数発入れ込んだあとにキャンセルをかけて、強メタルマサカーへつないでいこう。しゃがみ弱パンチがガードされた時は、しゃがみ弱パンチ↓ふっ飛ばし攻撃↓キャンセル弱メタルマサカー（スキが若干小さい）という連係で攻めていくといいぞ。

メタルマサカーを当てたあとむやみに反撃してくるような相手には、弱のデスペアーを出してみるのもいいぞ。

また、攻め込んでいる際に気をつけなければならないことは、相手のパワーゲージ。メタルマサカーをガードされると結構増えてしまうので、ふっ飛ばし攻撃などをガードさせて間合いを離してからの挑発でパワーを減らそう。

中距離では、ふっ飛ばし攻撃での牽制や前述したように挑発で相手のゲージを減らすことに専念したい。また、こちらから攻め込む際は、ふっ飛ばし攻撃キャンセル必殺技や、ただメタルマサカーばかりを出していても芸がないので、各種ジャンプで跳び込んでいき、使いやすい弱キックを出していこう。

逆に中間距離で相手が跳び込んできたら、ふっ飛ばし攻撃や遠距離立ち強キック（やや早めに出す必要がある）、空中ふっ飛ばし攻撃（昇り）などで迎撃していこう。



出が早くてリーチがあり、キャンセルも可能



さりげに挑発は重要。簡単に減らせるので忘れずに



早出しなら強い。先読み気味で



これだけでなんとかなる気も…

技コマンド表

●投げ技

技	コマンド
デスブロウ	→または←+C
バックラッシュ	→または←+D

●必殺技

技	コマンド
デスロウ	↓↙←+AorC（3回連続入力）
メタルマサカー	↓↙←+BorD
デスペアー	↓↘→+AorC
ディーサイド	←↙↓↘→+AorC

●超必殺技

技	コマンド
ヘブンズゲイト	↓↙←↙↓↘→+BorD

キャンセル表

	A	B	C	D
近距離立ち	○	○/○	○/○	○/×
遠距離立ち	○	×	×/×	×
しゃがみ	○	×	×	○/○
垂直ジャンプ	×	×	×	×
斜めジャンプ	×	×	×	×
ふっ飛ばし攻撃	○			
空中ふっ飛ばし攻撃	×			

強力なダウン連続技で攻めて攻めまくれ！



バイス

攻略／蒼炎闘士ゆーち

お手軽連続技

●ジャンプ攻撃→近距離弱キック(2段目)→キャンセルゴアフェストorネガティブゲイン

出の早い通常技からのキャンセルなので、ジャンプ攻撃、接近戦どちらでも狙えて、最後にダウンも奪える連続技。近距離弱キックが2段技なので落ち着いてコマンドを入れてキャンセルしよう。超必殺技を入れれば威力は倍増よ。

ジャンプ攻撃からだけでなく、牽制の近距離しゃがみ弱パンチから近距離立ち弱キックがつながるので、前転などや接近戦でも積極的に狙っていこう。



密着でしゃがみ弱Pが入れば

近立ち弱Kが連続技になる

さらにキャンセルゴアフェストも確定だ

●ジャンプ攻撃→近距離強パンチ(2段目)→キャンセルディーサイドorネガティブゲイン

ジャンプ攻撃から決めやすく、4段の割に強力なダウンを奪える連続技よ。ジャンプ攻撃には地上技につなげやすい強パンチがいいわ。

ジャンプ攻撃とレイヴナスを併用して使えば、連続技が比較的狙いやすいわよ。

近距離立ち強パンチは、近距離立ち弱キックより長い時間攻撃をしているので、キャンセルネガティブゲインを狙うのが比較的簡単だわよん。

対人戦攻略

バイスはクセのある通常技や必殺技が多いので、意外と使いこなすのが難しいキャラ。確実対空技のないバイスは相手に攻め続けられるとつらいので、こちらから攻めていくのがいいだろう。

近距離戦は立ち、しゃがみ弱パンチやしゃがみ弱キックで牽制してディーサイドやふっ飛ばし攻撃→キャンセルディーサイド、もしくはジャンプ攻撃を狙っていこう。

跳び込み時は判定の強い空中ふっ飛ばし攻撃や強パンチがいい。たまにキャンセルレイヴナスを出してタイミングをずらすとさらに効果的だ。

また、ジャンプ攻撃をガードされても、すかさず小ジャンプ昇り弱キックを出すと当たりやすい。

近距離立ち弱キックは出が早くキャンセルがかかるので、常に必殺技を入れておこう。ガードされた時のみキャンセルしないで、ゴアフェストを入力しておくと相手の反撃を吸ってくれることも多く、使える戦法だ。

対空には早めの昇り強キックや、遠距離立ち強キックの先端を当てる感じで出していこう。また、しゃがみ弱キックは相手の跳び込み攻撃を空振りさせることができるので、相手が目の前に着地したらゴアフェストで投げてやろう。

バイスは、他のキャラよりもダッシュや前転などを駆使して戦わないといけない。特に前転は重要で、ゴアフェストやネガティブゲインを流れるように出せるようにしておこう。そして、スキあらばジャンプ攻撃やジャンプ空振りコマンド投げをしつこく狙っていこう。



早出しが必要だが、判定は強い



相手の跳び込みをかわしたり…



地上技を前転でかわしたあとは…



確実にゴアフェストを決めていきたい。練習あるのみ

技コマンド表

●投げ技

デスブロウ　➡または⬅+C

バックラッシュ　➡または⬅+D

●必殺技

アウトレイジ　⬇↙⬅+BorD

レイヴナス　ジャンプ中⬇↙⬅+BorD

ゴアフェスト　接近して➡↘⬇↙⬅➡+C

ディーサイド　⬅↙⬇↘➡+AorC

■超必殺技

ネガティブゲイン　接近して➡↘⬇↙⬅➡↘⬇↙⬅+C

キャンセル表

	A	B	C	D
近距離立ち	×	○/○	○/○	○/×
遠距離立ち	×	×	×/×	×
しゃがみ	○	×	×	○/×
垂直ジャンプ	○	×	○	×
斜めジャンプ	○	×	○	×
ふっ飛ばし攻撃	○			
空中ふっ飛ばし攻撃	○/○			

●キャンセル表中の○のついた技はキャンセルがかかることを表しており、×のついた技はキャンセルがかからない技を表しています。また、キャンセル表は編集部調べによるものです。

状況に応じて攻め方を変えよう!!



ギース・ハワード

攻略／ジェイケイ

お手軽連続技

●近距離立ち強パンチ→キャンセル弱邪影拳

基本的な連続技。立ち強パンチはしゃがみ強パンチでも代用できるので、やりやすい方を使おう。ただ、キャンセルのタイミングが遅かったり、間合いが遠かったりするとつながらないので注意が必要だ。

おもな狙いどころは、相手の大技のスキや、ジャンプ攻撃がヒットしたあとなど。確実に決めていきたい。



意外と出が早い近立ち強Pから



弱邪影拳。そこそこ減らせるぞ

●近距離立ち強キック（1段目）→キャンセル強飛翔日輪斬

威力より見た目を重視した連続技。たまにはいいかも。

あとは、自分のパワーゲージがMAXの時に、ジャンプ直後の前方中ジャンプ強パンチを繰り返すというものがある。背の小さいキャラ以外が、立ち状態で食らった時に入るぞ。ほどほどにね。



実はお手軽。決めにくいけどね

キャンセル表

	A	B	C	D
近距離立ち	○	○	○	○/×
遠距離立ち	×	×	×	×
しゃがみ	○	×	○	○
垂直ジャンプ	○	×	○	×
斜めジャンプ	○	×	[illegible]	×
ふっ飛ばし攻撃	○			
空中ふっ飛ばし攻撃	○			

技コマンド表

●投げ技	
殺陣方手投げ	➡または⬅＋C
真空投げ	➡または⬅＋D
●必殺技	
烈風拳	⬇↘➡＋A
ダブル烈風拳	⬇↘➡＋C
疾風拳	ジャンプ中⬇↙⬅＋AorC
上段当て身投げ	⬅↙⬇↘➡＋B
中段当て身投げ	⬅↙⬇↘➡＋D
邪影拳	➡↘⬇↙⬅＋AorC
飛翔日輪斬	➡⬇↘＋AorC
●超必殺技	
レイジングストーム	↙➡↘⬇↙⬅↘＋AorC

対人戦攻略

必殺技の性質上、ガンガン攻めるのはきつい。じっくりと相手を見つつ、状況に応じて技を出していく必要がある。

そんなギースだが、疾風拳は頼れる技だ。スタート直後ぐらいの間合いで垂直ジャンプして撃ったり、相手が突っ込んでくるのに備えて、バックジャンプから撃ったりしていこう。これで牽制しつつ、たまにダッシュから遠距離立ち強キックを当てにいったり、中ジャンプ強パンチ（昇りで出す）で跳び込んだりしていくといいぞ。

これに地上戦も織り混ぜていこう。立ち弱キックの先端を当てる感じでペチペチ当てていき、リーチの長い立ち強キックと、リーチは大したことないが出るのが早い立ち強パンチを合わせて使うといい。ただ、少しばかり割り込まれやすいのがガン。相手に応じて、立ち弱キック→中段当て身投げといった引っかけ、いったん様子を見て相手の技を空振りさせたスキに攻撃、ジャンプしがちな相手には立ち強パンチを多めに使う、といった感じで、出す技や連係を変えていくようにしたい。



逃げ疾風拳なら跳び込まれても大丈夫

接近されたら、連発できるしゃがみ弱パンチを中心に闘おう。これがヒットしたら、2〜3発入れてから遠距離離立ち弱キックが連続技になるぞ。



使える立ち弱キック。地上戦の要だ

ちょっとセコイけど、使えるので覚えておこう。

あとは垂直小ジャンプ直後の強パンチ。しゃがんでいる相手にヒットさせることができるのだ。ジャンプ強パンチをガードさせたあと、少し前に歩いてから出したり（跳び込みを弱キックにすれば、その場からで届く）、画面端に追い詰めて疾風拳をガードさせたあとに出すのが有効だ。

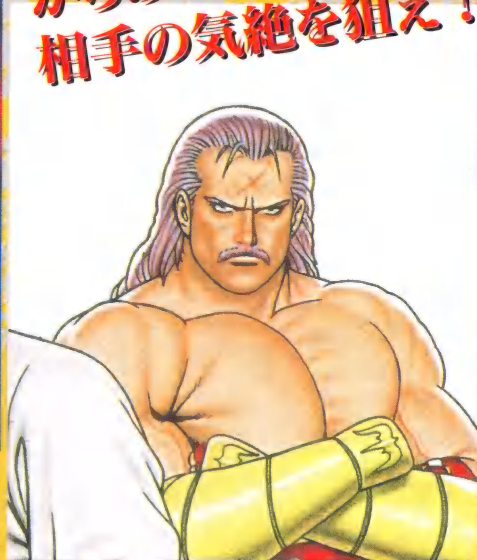


中段当て身は相手を選んで使うこと



警戒され始めたらしゃがみ強キックと混ぜるべし

奇襲攻撃からの2択で相手の気絶を狙え！



ヴォルフガング クラウザー

攻略／モリスケ

通常技の出るスピードが全体的に遅いので、接近戦は非常に不利。そのため常に相手と距離をおいて闘おう。

中間距離では遠距離立ち強キックや、しゃがみ強キックで牽制しよう。立ち強キックはリーチが長く攻撃判定が少しの間残るので、置いておく感じで使える。しゃがみ強キックはリーチが長いうえにキャンセルもかかるので、ブリッツボールやカイザーデュエルソバットにつなごう。



先読みで置いておこう。接近を許すとラッシュをかけられてしまうゾ

お手軽連続技

●ジャンプ強パンチ→しゃがみ強パンチ→弱カイザーキック

跳び込みから決める連続技。気絶させた時に狙うといい。ただし、しゃがみ強パンチは若干出が遅いので、ジャンプ強パンチをできるだけ引きつけて当てよう。段数は3ヒットながらも威力はかなりのものだ。

●近距離立ち弱パンチ×2→近距離立ち弱キック→カイザースープレックス

クラウザーで唯一連打の利く近距離立ち弱パンチからの連続技。カイザースープレックスの投げ間合いの広さをじっくりと味わえるナリ。

ただし、これは相手と密着した時に入る連続技なので、ジャンプ攻撃から狙う場合は3発目をはぶくようにしよう。





しっかりゲット。いい感じだ

間合いがこんなに離れても…

対人戦攻略

牽制している時に跳び込んでくると読んだなら、垂直ジャンプふっ飛ばし攻撃を置いておく。クラウザーは急に出せる対空技がないので、先読みで落とすしかない。ちなみに、カイザーデュエルソバットは小さいキャラにしゃがまれると2発目が当たらないぞ。

長い足での牽制に加えて、下方向に強いジャンプ強キックを使った跳び込みで奇襲をかけよう。ガードされた時は、逃げジャンプ強キック(中段)かしゃがみ強キックの2択を仕かける。強攻撃が4〜5発ヒットすれば気絶を奪えるので、ここでの2択は重要だ。



おら〜中段ぢゃい！

離れたらブリッツモードだ

相手との間合いが画面の端から端ぐらいまで離れた時には、弱ブリッツボール・上段を連発するパターンが使える。ブリッツボールは画面上に残っていても連射できるので、相手にとっては非常に抜けづらい。強で撃ったり下段を混ぜて読まれないようにしよう。

体力ゲージが赤く点滅しはじめたら、弱カイザーウェイブを連発だ。ジャンプで越えられにくく、前転でも抜けにくいため、ブリッツボールよりも強力だ。しかし、相手に接近されるとこうはいかない。近寄られないためにも、相手の跳び込みはできるだけガードせずジャンプふっ飛ばし攻撃で迎撃しよう。



カイザーウェーブ連発も強力。フェイントも混ぜよう



技コマンド表

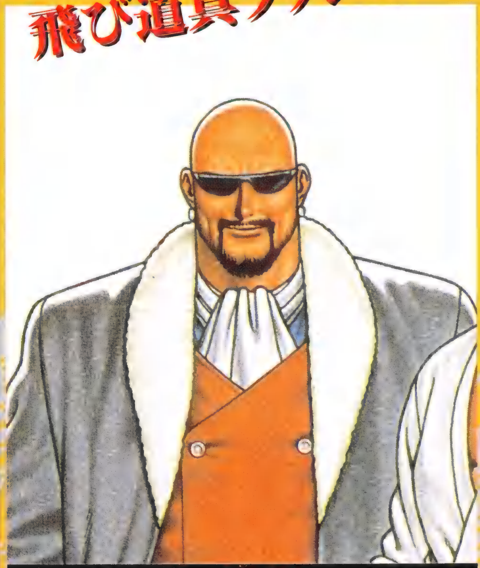
●投げ技	
クリフハンガードロップ	→または←+C
カイザードライバー'91	→または←+D
●必殺技	
ブリッツボール・上段	↓↙←+AorC
ブリッツボール・下段	↓↙←+BorD
レッグトマホーク	↓↘→+BorD
カイザーキック	→↓↘+BorD
カイザーデュエルソバット	←↙↓↘→+BorD
カイザースープレックス	接近して→↘↓↙←→+C
●超必殺技	
カイザーウェイブ	→←↙↓↘→+AorC

キャンセル表

	A	B	C	D
近距離立ち	○	○	○	○
遠距離立ち	×	×	×	×
しゃがみ	○	×	○	○
垂直ジャンプ	×	×	×	×
斜めジャンプ	×	×	×	×
ふっ飛ばし攻撃	○			
空中ふっ飛ばし攻撃	×			

●キャンセル表中の○のついた技はキャンセルがかかることを表しており、×のついた技はキャンセルがかからない技を表しています。また、キャンセル表は編集部調べによるものです。

画面端に追いつめ飛び道具ラッシュだ！



Mr.ビッグ

攻略／モリスケ

お手軽連続技

●立ち弱パンチ→強カリフォルニアロマンス

硬直のある技をガードした時や、必殺技を空振りしたあとのちょっとしたスキに決めたい連続技。

立ち弱パンチは近距離と遠距離での違いはないが、先端が当たった場合は強カリフォルニアロマンスがつながらないので、ある程度は間合いを詰めてから出した方がよい。

庵やマチュアの突進乱舞技をガードしたあとに決められる連続技、ということも覚えておこう。

●遠距離立ち強パンチ（1段目）→弱ブラスターウェイブ

遠距離立ち強パンチは出が遅いので、ブラスターウェイブの入力が比較的簡単にできる。ガードされても反撃は受けないので、けずり狙いで出して構わない。ただし、強パンチの先端が当たった場合には、ブラスターウェイブが届かなくなってしまうぞ。



グンナーイ。大技を空振りした所に狙ってみよう

振りは遅いがリーチのある遠強Pから…

技コマンド表

技	コマンド
●投げ技	
ミリオンダラーバスター	→または←+C
ハイリフトスルー	→または←+D
●必殺技	
グランドブラスター	↓↘→+AorC
クロスダイビング	→↘↓↙←+AorC
スピニングランサー	→↘↓↙←+BorD
クレイジードラム	AorCボタン連打
カリフォルニアロマンス	→↓↘+AorC
●超必殺技	
ブラスターウェイブ	↓↘→↓↘→+AorC

キャンセル表

	A	B	C	D
近距離立ち	○	○	○	○
遠距離立ち	○	×	○/×	×
しゃがみ	○	×	○	×
垂直ジャンプ	×	×	×	×
斜めジャンプ	×	×	×	×
ふっ飛ばし攻撃	○			
空中ふっ飛ばし攻撃	×			

対人戦攻略

体が大きく棒を使って攻撃するため、通常技のリーチが全体的に長いビッグ。リーチのある攻撃やスキの小さい飛び道具でチクチク牽制し、スキをついて跳び込みラッシュをかけていくといい。

牽制には立ちとしゃがみの弱パンチ、2ヒットする遠距離立ち強パンチ、キャンセルのかかるしゃがみ強パンチ、振りは大きいがリーチのある立ちとしゃがみの強キックを使う。



跳び込み防止を兼ねつつ牽制に使える立ち弱パンチ

まずは弱パンチをチクチク出して牽制し、たまにキャンセルをかけて弱か強のグランドブラスターを撃とう。この時に跳び込まれても、グランドブラスターは硬直が小さいので、対空技の弱カリフォルニアロマンスが間に合う。落ち着いて迎撃しよう。



対空はコレ。遠距離弱キックも実は使える

相手が飛び道具をガードしたなら、遠距離立ち強パンチの1段目にキャンセルをかけて強グランドブラスター（弱クロスダイビングも可）を撃ったり、中ジャンプからの昇り空中ふっ飛ばし攻撃（中段になる）などで、ドンドン相手を画面端へと追い込もう。

ただし、遠距離立ち強パンチと立ち強キックは小さいキャラにしゃがまれると空振りするので、相手キャラによっては出すのを控えた方がいい。

相手を画面端へと追い込んだら、弱グランドブラスターの先端が当たる間合いで連発しよう。跳ぼうとした相手には見事にヒットし、前転でも抜けられにくい。無敵技以外ではまず返されないので、かなり強力な戦法といえる。



追い込めばこっちのもの。ウハウハ状態だ



中段ナイトフィーバー!!

ふっ飛ばし攻撃系が対人戦での攻撃の要だ



藤堂香澄（とうどうかすみ）

攻略／DSP-たろりん

対人戦攻略

香澄は空中ふっ飛ばし攻撃がかなり強いので、攻撃のキッカケ作りとしては、中距離から小ジャンプ空中ふっ飛ばし攻撃で跳び込むのがよい。さらにキャンセルで空中重ね当てを出しておくと、相手が空中ふっ飛ばし攻撃をカウンターで食らってくれた時に連続ヒットするのでお得だ。

接近してからは、しゃがみ弱キックや立ち弱パンチなどの弱技からふっ飛ばし攻撃につなぎ、キャンセル重ね当てを出して相手を固めていく連係が有効。相手が割り込もうとしてきても、ほぼふっ飛ばし攻撃が勝てる。

ふっ飛ばし攻撃→キャンセル重ね当てを超重ね当てにすると、カウンター時に超重ね当てがメリメリヒットして楽しい。相手のパワーがMAXの時はかな〜りチャンスだ。

パワーアップ版の超重ね当ては、飛距離が伸びるだけでなく、スキが非常に小さくなり、出したあとすぐに動けるようになる。ヒット時は空中ふっ飛ばし攻撃などで追い討ちができる。画面端ならもう一度超重ね当てが入ってすごいダメージになるぞ。

遠距離での地上戦では、ふっ飛ばし攻撃と遠距離立ち強キックの2つが有効。特に遠距離立ち強キックは、リーチの長さもさることながら、上の方に蹴りが出るため、相手の跳び込みを防止する効果もある。乱発さえしなければ信頼できる技だ。

竜巻槍打も狙っていきたい技。追い討ちの空中ふっ飛ばし攻撃まで決めればダメージはかなりのものだ。連続技に組み込む他に、相手の突進技をガードしたあとなどにダイレクトで狙っていこう。



カウンターなら連続技に。相手MAX時は狙っていこう



ジャンプ直後に当たること多し

お手軽連続技

●ジャンプ強キック→近距離立ち弱キック→キャンセル竜巻槍打→空中ふっ飛ばし攻撃

ダメージの高い連続技。竜巻槍打はあまり間合いが広くないので、ジャンプ攻撃からつなぐなら、キャンセルをかける技を弱攻撃にする方がよい（一応、完璧な間合いならば強パンチや強キックからでも入る）。

跳び込む時は間合いを調節して、できるだけ相手の近くに着地するように気をつけよう。また、竜巻槍打でふっ飛ばした相手には追い討ちが可能なので、手堅く空中ふっ飛ばし攻撃を決めておこう。



竜巻槍打で浮かせた相手には…



空中ふっ飛ばしが安定して入る

●ジャンプ強パンチ（2段）→近距離立ち強パンチ→キャンセル弱重ね当て

ジャンプ強パンチは、1段目をガードしたあとにしゃがみガードに切り替えてしまうと、2段目が当たってしまうという、ちょっとイイ技。

ただし間合いが離れてしまうので、フィニッシュは重ね当てにしよう。

技コマンド表

●投げ技	
百足畳み	→または←＋C
蝸牛掛け	→または←＋D
●必殺技	
重ね当て	↓↘→＋AorC
空中重ね当て	ジャンプ中↓↘→＋AorC
白山桃	↓↙←＋AorC
滅身無投	←↙↓↘→＋B
殺掌陰蹴	←↙↓↘→＋D
竜巻槍打	接近して→↘↓↙←＋C
●超必殺技	
超重ね当て	↓↘→↓↘→＋AorC

キャンセル表

	A	B	C	D
近距離立ち	○	○	○	○
遠距離立ち	○	×	×	×
しゃがみ	○	○	○	○
垂直ジャンプ	○	×	○/○	×
斜めジャンプ	○	×	○/○	×
ふっ飛ばし攻撃	○			
空中ふっ飛ばし攻撃	○			



端でMAX超重ね当てが決まれば…



もう1発超重ね当てが。メリメリ当たってバリッと減るぞ

●キャンセル表中の○のついた技はキャンセルがかかることを表しており、×のついた技はキャンセルがかからない技を表しています。また、キャンセル表は編集部調べによるものです。

弱技から攻め込み連続技につなげて闘おう!!

不知火 舞（しらぬい まい）

攻略／DSP-たろりん



お手軽連続技



跳び込みから近距離立ち強パンチにつないで…

キャンセル必殺忍蜂で締め。お手軽だが威力はなかなか

●ジャンプ強キック→近距離立ち強パンチ→キャンセル強必殺忍蜂

必殺忍蜂の威力がかなり高いので、おすすめできる連続技だ。ガードされた時のことを考えると強龍炎舞の方が安全だが。

●しゃがみ弱キック→近距離立ち弱キック→キャンセル弱必殺忍蜂or超必殺忍蜂

しゃがみ弱キックは本来スキの大きい技だが、タイミングよく立ち弱パンチか立ち弱キックにつなぐと、しゃがみ弱キックの戻りモーションがキャンセルされて連続で入ってくれる。この現象を利用した連続技なのだが、タイミングがちょっと難しいので練習が必要だろう。

超必殺忍蜂につなぐ場合は、しゃがみ弱キックのあと↓↙←+Bで立ち弱キックを出し、そこから←↙↓↘→+Bと入力すれば楽に出すことができるぞ。

キャンセル表

	A	B	C	D
近距離立ち	○	○	○	○
遠距離立ち	×	×	×	×
しゃがみ	×	×	○	○
垂直ジャンプ	○	×	×	○
斜めジャンプ	○	×	○	○
ふっ飛ばし攻撃	○			
空中ふっ飛ばし攻撃	○			

技コマンド表

●投げ技	
不知火剛臨	→または←+C
風車崩し	→または←+D
夢桜	ジャンプ中↑以外+CorD
●必殺技	
花蝶扇	↓↘→+AorC
龍炎舞	↓↙←+AorC
飛翔龍炎陣	→↓↘+BorD
必殺忍蜂	←↙↓↘→+BorD
ムササビの舞	・→↘↓↙←+AorC（ボタン押しっぱなし） ・ジャンプ中↓↙←+AorC
●超必殺技	
超必殺忍蜂	↓↙←↙↓↘→+BorD

対人戦攻略

舞は攻める時に使える強い連係といえるものがちょっと少ないので、前後にウロウロしながらチクチクと弱技で相手を押していく闘い方が主流。

地上では、遠距離立ち弱パンチの先端を当てて相手を押していこう。そしてたまにダッシュで間合いを詰め、しゃがみ強キック→キャンセル花蝶扇を出してみたり、小ジャンプ強キックで攻めてみよう。空中ふっ飛ばし攻撃も導入していきたいが、攻撃判定が先端の方にしかないので、垂直小ジャンプから先端を相手に当てるようにすること。

もし相手が状況を打開しようとして跳び込んできたり、前転してきたらこちらの思うつぼだ。対空技で落とそう。対空技は遠距離立ち強パンチか立ち弱キックがいい。ただし、立ち強パンチは早めに出さないとつぶされることが多いので、小ジャンプに対して使うのはオススメできない。

小ジャンプを多用する相手には、立ち弱キックで落としにいくか、前転でかわして対処しよう。先読みで飛翔龍炎陣を出すのもいい。前転に対しては、素早く反応してしゃがみ弱キックからの連続技を決めるか、投げを決めよう。

あいかわらず小ジャンプの昇りで強キックを出すと、しゃがみガードしている相手を蹴ることができる。キャンセルでムササビの舞を出せばスキをフォローできるぞ。

もしムササビの舞がガードされたら、相手の反撃を飛翔龍炎陣でつぶすか、前転で潜り込むのがオススメ。ちなみに、パワーMAX時は相手の食らい硬直が長くなるので、ジャンプ強キックキャンセルムササビの舞が連続技になるぞ。お得だ。



長～い立ち弱パンチでチクチクと…



これもリーチを活かすために先端を当てていくこと



昇り強キックは中段攻撃として使うことができる

パワーMAXならムササビの舞もつながってウハウハだ



相手に接近してラッシュ攻撃でKOだ!!



キング

攻略／DSP-たろりん

お手軽連続技

●ジャンプ強キック→近距離立ち弱パンチ→キャンセル強トルネードキック

基本的な連続技。今回は近距離立ち強キックが異常に出しにくい（遠距離立ち強キックになりやすい）ので、立ち弱パンチを使うのが無難。

ジャンプ強キックからしゃがみ強パンチにつなぐこともできるが、出が遅いのでタイミングが難しく、オススメできない。

●しゃがみ弱パンチ→近距離立ち弱キック→キャンセル強サプライズローズ→強トルネードキック

画面端限定の連続技。サプライズローズの上昇中に2ヒットすると相手が浮き、空中で下降中の蹴りが3ヒットする。さらに追い討ちが入るので、一番お得なトルネードキックを決めよう。



画面端ならサプライズローズで浮いた相手に…

楽しい連続技だが、小さいキャラにはサプライズローズの2段目が当たらないので、決められなかったりする。



トルネードキックなどで追撃可能

対人戦攻略

キングは地上戦が苦手なので、ラッシュに持ち込んで一気に相手を倒してしまうのが理想。地上ではふっ飛ばし攻撃と遠距離立ち強キックで牽制しつつ、接近するスキをうかがおう。

接近するには小、中ジャンプの強キックで跳び込むか、サプライズローズで突っ込むかのどちらかがよい。サプライズローズは単発で出すだけでなく、ふっ飛ばし攻撃をキャンセルして出す手もある。

空中ふっ飛ばし攻撃で跳び込むのも有効。上から下に振り下ろすタイプのキックを出す技なので、早めに出しておき、振り下ろした部分を相手に当てるようにしていこう。

接近できたら多彩な攻めを展開することができる。小ジャンプ強キックで跳び込む、前転で相手の懐に潜り込む、ふっ飛ばし攻撃→キャンセル必殺技で固める、イリュージョンダンスを出す、などだ。

ふっ飛ばし攻撃から出す必殺技はベノムストライク、ミラージュキック、サプライズローズのいずれかがいい。

また、昇りジャンプ強キックで相手のしゃがみガードを崩すことができるのも重要なポイント。狙いどころとしては、近くから跳び込んでジャンプ強キックをガードさせた時や、強ミラージュキックをガードさせた時などに、バックジャンプしてすぐにキックを出せば簡単に当てられる。

サプライズローズのあともヒットするが、この時は前ジャンプでないと届かないのでちょっと危険。小ジャンプで出せば反撃を受けにくくできるが、最後のとどめに使うのが最も確実。

最後に対空技だが、弱トルネードキックが強い。ただ、小ジャンプに反応して出すのはつらいので、前転で対処するのも一つの手。





下段ガードし続けるような奴は昇り強キックをお見舞いしよう



前転でかわしつつ後ろに回り、投げや連続技を狙ってもいい



スキがないのでガードさせればOKだ

技コマンド表

技	コマンド
●投げ技	
ホールドラッシュ	→または←＋C
フックバスター	→または←＋D
●必殺技	
ベノムストライク	↓↘→＋BorD
ダブルストライク	↓↘→↓↘→＋BorD
トラップショット	→↓↘＋BorD
トルネードキック	→↘↓↙←＋BorD
サプライズローズ	→↓↘＋AorC
ミラージュキック	←↙↓↘→＋BorD
●超必殺技	
イリュージョンダンス	↓↘→↘↓↙←＋BorD

キャンセル表

	A	B	C	D
近距離立ち	○	○	○	○/○
遠距離立ち	×	×	×	×
しゃがみ	○	○	○	○
垂直ジャンプ	×	×	×	×
斜めジャンプ	×	×	×	×
ふっ飛ばし攻撃	○			
空中ふっ飛ばし攻撃	×			

●キャンセル表中の○のついた技はキャンセルがかかることを表しており、×のついた技はキャンセルがかからない技を表しています。また、キャンセル表は編集部調べによるものです。

しゃがみ弱キックと跳び込み連続技で楽勝!!

レオナ

攻略／モリスケ



お手軽連続技

●強ボルテックランチャー→各種追い討ち

強ボルテックランチャーがメリメリヒットしている最中は、相手に対して追い討ちが入るぞ。ジャンプふっ飛ばし攻撃や強ムーンスラッシャーがオススメ。先月号で紹介した通り、Vスラッシャーでの追い討ちも可能だ。

また、10ヒット目が当たったと同時ぐらいに通常技を当てると相手は浮かないので、地上からの連続技を決めることもできる。

●しゃがみ強パンチ→弱グランドセイバー→大ジャンプ強キック

跳び込み攻撃からや、弱グランドセイバーをガードさせたあとに狙える連続技。

弱グランドセイバーがヒットすると相手が浮くので、素早く大ジャンプ強キックで追い討ちしよう。その後相手の目の前に着地するので、小ジャンプ強キックかしゃがみ強キックの2択を仕かけられる。

また、跳び込み強攻撃からこの連続技を決めた時には、最後の小ジャンプ強キックで気絶を奪える。狙うしか。

画面端へ追い込んだ時は、ジャンプ強キックではなく強ムーンスラッシャーが入る。当たり判定の大きいキャラには画面端じゃなくても入るぞ。





追い討ちを大ジャンプ強Kにして中段を狙おう。決まれば気絶だ

キャンセル表

	A	B	C	D
近距離立ち	○	○	○/×	○/○
遠距離立ち	×	×	×	×
しゃがみ	○	×	○	×
垂直ジャンプ	×	○	×	○
斜めジャンプ	○	○	×	○
ふっ飛ばし攻撃	○			
空中ふっ飛ばし攻撃	○			

技コマンド表

●投げ技

キラーバイト　➡または⬅+C

オーデルバックラー　➡または⬅+D

ハイデルンインフェルノ　ジャンプ中⬆以外+CorD

●必殺技

ムーンスラッシャー　⬇ため⬆+AorC

グランドセイバー　⬅ため➡+BorD

Xキャリバー　⬇ため⬆+BorD

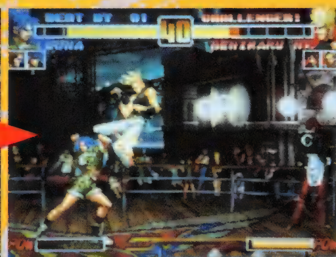
ボルテックランチャー　⬅ため➡+AorC

●超必殺技

Vスラッシャー　ジャンプ中 ⬇↘➡↘⬇↙⬅+AorC



チクチクとしつこく当てていき…



跳び込んできたらこれで迎撃してやろう

立ち攻撃に強く飛び道具を抜けることも可能



対人戦攻略

地上戦では、リーチの長いしゃがみ弱キックの先端をコツコツ当てて地道に体力を減らそう。相手が嫌がって跳び込んできたら、しっかり反応してしゃがみ強パンチで迎撃だ。出せる状態ならムーンスラッシャーがいい。

ただし、しゃがみ弱キックをつぶせる技を持つ相手だとそうはいかないので、姿勢が低くなるしゃがみ強キックや下段をかわして攻撃できる遠距離強キック、小ジャンプ強パンチなどを混ぜて攻めよう。

跳び込みをガードされたら、着地で連打の利くしゃがみ弱パンチにつなぎ、相手にヒットしているなら弱パンチを2発当ててからキャンセル強ムーンスラッシャーを決めよう。逆にガードされていたら、弱グランドセイバーや強ボルテックランチャーにつなぎ画面端へと追い込もう。

弱グランドセイバーをガードされた時には、しゃがみ弱パンチや立ち強キックにつなぎ、キャンセル必殺技を出してドンドン相手を固めよう。ただし、コマンド投げを持っているキャラが相手だとガード後に投げられる確率が高いので、投げキャラを相手にする時は多用しないように。

相手を画面端に追い込んだ時に、強ボルテックランチャーをガードさせると相手よりも先に動けるので、しゃがみガードしているなら垂直小ジャンプ強キック（中段攻撃になる）、立ちガードならしゃがみ強キック（しゃがみ弱キック→しゃがみ弱パンチ→ムーンスラッシャーも美味しい）で相手のガードを崩そう。

ちなみに、パワーMAX状態ならジャンプ強攻撃→キャンセルVスラッシャーがつながるので、中段攻撃である小ジャンプ強キック→キャンセルVスラッシャーも狙える。



こうなってくれれば、あとは2択タイムだ

遠距離立ち強パンチと空中ふっ飛ばし攻撃で攻めろ



ラルフ

攻略／MASA藤原

お手軽連続技

●ジャンプ強パンチ→立ち強パンチ→スーパーアルゼンチンバックブリーカー

この連続技が入れば体力を半分持っていける。また、ガードされても技が何も出ないので、反撃されることは少ない。バンバン狙っていこう。

スーパーアルゼンチンバックブリーカーを、弱バリバリバルカンパンチにしてもつながる。立ち強パンチをしゃがみ強パンチに変えて、しゃがみ強パンチ→弱バリバリバルカンパンチを相手の起き上がりに重ねたり、いきなり出すのもよいだろう。



少し引きつけて跳び込み強P



近立ち強Pにつないで…



キャンセルSAB。ゲージ半分を奪う

●ジャンプ強キック→しゃがみ弱パンチ→強ガトリングアタック

この技はガードされると、アンディーの斬影拳など、出が早い突進系の技には反撃されてしまうが、連続技を入れられてしまうことはないのでかなり安心して出せる。画面端だったらしゃがみ弱パンチを立ち強パンチに変えてもつながる。

対人戦攻略

ラルフは新必殺技のラルフキックと、ジャンプ中に急降下爆弾パンチが出せるようになったこと以外は、見た目はほとんど変更点がない。

遠距離立ち強パンチがギリギリ届く間合いが、ラルフが闘うのに最も適した間合いだ。遠距離立ち強パンチはしゃがんでいる相手には当たらないが、リーチがあるうえ硬直が小さいので（跳び込まれてもガードが間に合う）、この技を牽制のメインに使おう。また、強パンチを3発当てると相手は気絶するぞ。



リーチと高い気絶値が魅力。主戦力だ

もう一つのメインの牽制技は、小ジャンプふっ飛ばし攻撃だ。この技は、対空技を持っているキャラでも迎撃することが非常に難しい。迎撃されてもほぼ間違いなく相撃ちになり、体力も相手の方が減っているので、まったく問題ない。また、小ジャンプ中にふっ飛ばし攻撃を出さずに、着地スーパーアルゼンチンバックブリーカーを入れれば、相手にかなりのプレッシャーを与えることができるぞ。

ラルフキックはガードさせれば反撃を受けることは少ない。そこからスーパーアルゼンチンバックブリーカーを狙うのもよいだろう。また、いきなりラルフキックを出しても空振りになってしまう可能性があるので、しゃがみ強パンチ→弱ラルフキックにするのもよい。

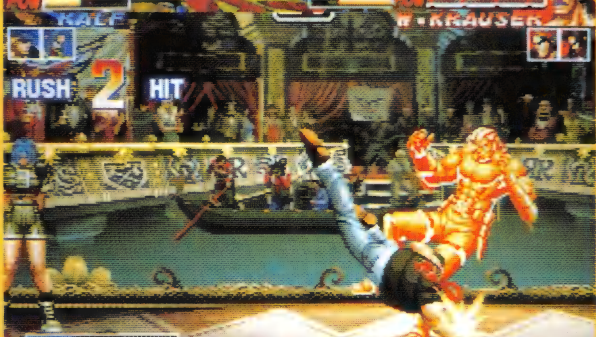
急降下爆弾パンチは垂直ジャンプ、もしくは逃げジャンプから出せば、相手の不意を突いて当たることが多い。また、パワーMAX時にはジャンプ強パンチ→急降下爆弾パンチが連続技になる。



早めに出して相手の技を潰すべし



反撃されない間合いから出していこう



MAXならジャンプ強Pから連続技になるぞ

技コマンド表

●投げ技	
ダイナマイトヘッドバット	→または←＋C
ノーザンライトボム	→または←＋D
●必殺技	
バルカンパンチ	AorCボタン連打
ガトリングアタック	←ため→＋AorC
急降下爆弾パンチ	・↓ため↑＋AorC ・ジャンプ中↓↘→＋AorC
スーパーアルゼンチンバックブリーカー	接近して←↙↓↘→＋BorD
ラルフキック	←ため→＋BorD
●超必殺技	
バリバリバルカンパンチ	↓↘→↘↓↙←＋AorC
馬乗りバルカンパンチ	↓↘→↘↓↙←＋BorD

キャンセル表

	A	B	C	D
近距離立ち	○	○	○	×
遠距離立ち	×	×	×	×
しゃがみ	○	×	○	×
垂直ジャンプ	×	×	○	×
斜めジャンプ	○	×	○	×
ふっ飛ばし攻撃	○			
空中ふっ飛ばし攻撃	○			

●キャンセル表中の○のついた技はキャンセルがかかることを表しており、×のついた技はキャンセルがかからない技を表しています。また、キャンセル表は編集部調べによるものです。

接近戦からのSABが勝敗を決める



クラーク

攻略／ジェイケイ

お手軽連続技

●近距離立ち強パンチ（1段目）→キャンセルスーパーアルゼンチンバックブリーカー→フラッシングエルボー

必殺投げの威力が大きいので、キャンセルでそれにつなぐのがベスト。近距離立ち強パンチは技の出が早いので、その分コマンド入力も素早くおこなう必要があるぞ。

跳び込みからは、ジャンプ弱パンチ→近距離立ち強パンチ（1段目）…とつなごう。ジャンプ弱パンチ（&空中ふっ飛ばし攻撃）以外のジャンプ攻撃は下に弱いのでダメ。

スーパーアルゼンチンバックブリーカー（以下SABと表記）からフラッシングエルボーへの入力だが、背骨折りから叩きつけに移行すると同時ぐらいがちょうどいい。入力の方向は、最終的に相手を飛ばす方向になるぞ（SABの場合は最初と逆向き）。

ちなみに、ローリングクレイドルからは最後の回転の前、フランケンシュタイナーは叩きつけると同時、ナパームストレッチからは着地のチョット前だ。


跳び込みから出が早い立ち強パンチにつなぎ…


キャンセルでSAB。素早い入力を


最後はフラッシングエルボーでウリャッと追撃

対人戦攻略

とにかく相手に接近し、スーパーアルゼンチンバックブリーカーを狙っていくのが基本。

接近手段は、中、大ジャンプからの空中ふっ飛ばし攻撃が手っ取り早い。ガードさせたあとは、そのまま相手がガードを固めるようなら前転やダッシュからSAB、反撃するようなら前方小ジャンプ空中ふっ飛ばし攻撃や、歩いて攻撃避け→SAB、たまにしゃがみ強キック（先端を当てる）→キャンセルローリングクレイドル（以下Rクレイドルと表記）で奇襲、といった感じで攻めていこう。

跳び込みにくい場合、遠距離立ち強キック（パンチ）で牽制しよう。体の大きい相手には立ち弱キックも使えるぞ。

中間距離でとりあえず攻撃避けをしてみるのもいい。相手が跳び込んできたり、突進技を出してきたら、避けたあとにSABが決まりやすいぞ。

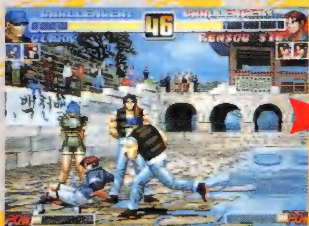
SAB～フラッシングエルボーのあとは、ダッシュから前転で裏側に回り（もちろん表側も混ぜる）、しゃがみ弱キック→キャンセルSABを狙うといい。

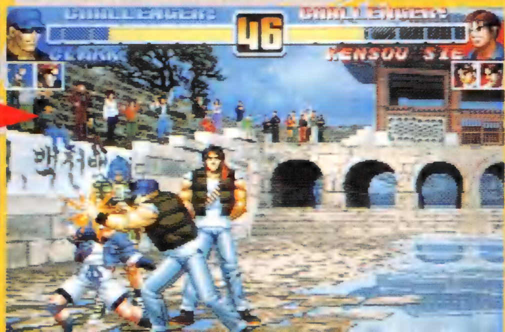
また、しゃがみ弱キックからSABを狙うのも有効。しゃがみ弱キックがヒットした、もしくは相手がガード後に反撃してきた時は、しゃがみ弱キック中にSABを先行入力（P28参照）しておけばバッチリ決まる。ただ、相手がガードを固め続けた場合は、ワンテンポ遅らせないと投げることができない。ある程度読み合いになるわけだ。

最後に。フラッシングエルボーやしゃがみ強キックをヒットさせたら、そのあとRクレイドルを出してみよう。ダウン回避した相手をうまい具合に投げれるぞ。


ガードせれば攻め込めるぞ


このあとどう出るか？


Rグレイドルを出しておけば…


ダウン回避直後をゲット。出すタイミングは相手によって違う

技コマンド表

●投げ技

- ピラミッドドライバーEX　→または←+C
- フィッシャーマンバスター　→または←+D
- デスレイクドライブ　ジャンプ中↑以外+CorD

●必殺技

- バルカンパンチ　AorCボタン連打
- ローリングクレイドル　←↙↓↘→+AorC
- スーパーアルゼンチンバックブリーカー　接近して←↙↓↘→+D
- ナパームストレッチ　→↓↘+AorC
- フランケンシュタイナー　←↙↓↘→+B
- フラッシングエルボー　必殺投げ中↓↘→+AorC

●超必殺技

- ウルトラアルゼンチンバックブリーカー　→↘↓↙←→↘↓↙←+C

キャンセル表

	A	B	C	D
近距離立ち	○	○	○/×	×
遠距離立ち	○	○	×	×
しゃがみ	○	○	×	○
垂直ジャンプ	×	×	×	×
斜めジャンプ	×	×	×	×
ふっ飛ばし攻撃	○			
空中ふっ飛ばし攻撃	×			

多彩な攻めで相手を翻弄させよう



テリー・ボガード

攻略／修羅騎士　鷹

お手軽連続技

●ジャンプ強キック→近距離立ち強パンチ(2段)→キャンセル強ライジングタックル

この連続技だが、キャラによっては最後のライジングタックルが決まらないことがある。でも決まれば、結構なダメージを奪うことができるぞ。
また、裏回り強キックや密着状態からなら、近距離立ち強パンチのあとに弱バーンナックルを決めることもできる。



跳び込み強キックから…



近立ち強パンチの2段ボディ。ここまでは昔テリーと同じ



だが、今回はライジングにつなぐのだ

●密着状態から、しゃがみ弱パンチ2〜3発→キャンセル強ライジングタックル

しゃがみ弱パンチからなのでやや難しいのだが、実戦で使えるようになればかなり美味しい連続技。
下段技のしゃがみ弱キックから、しゃがみ弱パンチへとつなげることもできるので、1発目をしゃがみ弱キックからはじめてもいいぞ。

対人戦攻略

接近戦では、普段しゃがみ弱パンチや弱キックで牽制しつつ、ふっ飛ばし攻撃やしゃがみ強キック、強パンチなどを出し、それらの技にキャンセルをかけての弱パワーウェイブ（強だと体が前に出る分、前転で抜けられやすい）で、相手を固めていこう。
そのあとは小ジャンプから攻め込んだり、さらに踏み込んでから同じことを繰り返そう。小ジャンプから攻め込む際、使う技はふっ飛ばし攻撃か強系統の技がいい。中ジャンプから強キックを出して、裏回りを狙うのもいいぞ。
また、バクチになってしまうが、ふっ飛ばし攻撃をガードさせたあとにキャンセルをかけずにそのまま着地し、すぐに強ライジングタックルを出してみよう。反撃が遅れた相手にヒットさせられるぞ。次からは投げを混ぜてもいいかもね。
中距離では立ち強キック、しゃがみ強キック、ふっ飛ばし攻撃などの先端を当てるように牽制していこう。フェイントを混ぜつつ強パワーウェイブを放つのもいい。跳び込んできた相手には反応できる限り、弱ライジングタックルを引きつけてから出そう。
また〝相手が跳ぶ〟と先読みできたら、クラックシュートを早めに出しておこう。大体叩き落とすことができるぞ。
逆に攻め込む際は、弱バーンナックルや中ジャンプなどで一気に切り込んでいこう。
次に遠距離でやることは、挑発で相手のパワーゲージを減らしたり、自分のパワーゲージをためたりするのがいい。
あとは、ダッシュや緊急回避動作などで間合いを調整しよう。もちろん大ジャンプから空中ふっ飛ばし攻撃などで、いきなり攻め込んでもいいぞ。



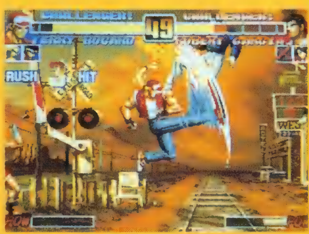
裏回りも狙えるし、昇りで出せば中段に



しゃがみ強キックを当てたら…



キャンセルで弱パワーウェイブを



空中多段ヒットするため、威力はある

技コマンド表

●投げ技	
グラスピングアッパー	→または←+C
バスタースルー	→または←+D
●必殺技	
バーンナックル	↓↙←+AorC
パワーウェイブ	↓↘→+AorC
クラックシュート	↓↙←+BorD
ライジングタックル	→↓↘+AorC
パワーダンク	→↓↘+BorD
●超必殺技	
パワーゲイザー	↓↙←↙→+AorC

キャンセル表

	A	B	C	D
近距離立ち	○	○	○/○	○
遠距離立ち	○	×	×	×
しゃがみ	○	×	○	○
垂直ジャンプ	×	×	×	×
斜めジャンプ	×	×	×	×
ふっ飛ばし攻撃	○			
空中ふっ飛ばし攻撃	×			

●キャンセル表中の○のついた技はキャンセルがかかることを表しており、×のついた技はキャンセルがかからない技を表しています。また、キャンセル表は編集部調べによるものです。

スピードを活かして相手を圧倒しよう！



アンディ・ボガード

攻略／修羅騎士　鷹

お手軽連続技

●ジャンプ強キック→近距離立ち強パンチ（2段）→キャンセル撃壁背水掌→各種追い討ち

アンディの持つ連続技の中で、今のところ一番ダメージが大きいと思われる。

最後の追い討ちだが、空破弾、少しダッシュしてからの昇龍弾、超裂破弾、大ジャンプからの空中ふっ飛ばし攻撃などがある。画面端で最後を強超裂破弾（パワーUP版）にすると相手は冥途行き。

また、最後の追い討ちを大ジャンプ強キックに変え、着地と同時に再び撃壁背水掌を出すという手もある。



MAX時はダッシュしてから出そう



撃壁背水掌を決めたあと、相手は浮くので…



そこに超裂破弾で追い討ちできるぞ

●しゃがみ弱キックorしゃがみ弱パンチ数発→キャンセル弱飛翔拳or弱斬影拳→我弾幸

弱技の先端からは斬影拳が入らないので、安定するなら飛翔拳。

対人戦攻略

アンディの得意とする間合いはおもに中距離。まずは、この間合いでの闘い方を紹介していこう。

この距離でおこなうことは、まずはフェイントを混ぜつつ弱飛翔拳での牽制だ。弱飛翔拳はスキが小さく出が早いので、相手の技の出がかりをつぶせる。飛翔拳は先読みでない限り、ジャンプや緊急回避動作でよけるのは難しい。



投げキャラには突進技より飛翔拳で

また、フェイント時に相手が跳び込んできたら、引きつけてから弱昇龍弾で迎撃するか、空中ふっ飛ばし攻撃（昇り）で落とすようにしよう。

次は斬影拳、空破弾での攻め方。斬影拳は弱を使うのがいいが、ガードされてしまうとコマンド投げや、出の早い技で反撃を受けてしまう。念のため、ガードされたあとには、弱昇龍弾や撃壁背水掌を入力しておこう。緊急回避動作（後転）などのあとからすぐに出すといった、奇襲的な戦法を使ってもいいぞ。



結構使える。弱昇龍弾と併用しよう

空破弾も、緊急回避動作で間合いをとってから弱と強を使い分けよう。相手が跳んでいれば自動対空になるぞ。

これらの戦法に加えて、遠距離立ち弱キックや遠距離立ち強パンチでの牽制、中ジャンプから攻め込んでいくのもいい感じだ。

接近戦では、出の早いふっ飛ばし攻撃での牽制やしゃがみ弱キック、もしくはしゃがみ強パンチ→キャンセル弱飛翔拳で連続技を狙っていこう。

また、緊急回避動作（前転）から相手の裏に回り、しゃがみ弱キックキャンセル撃壁背水掌などを狙うのもいい。

この他、大ジャンプで相手を跳び越えてから幻影不知火上顎→撃壁背水掌なんて連係もいいだろう。



接近時に後転で間合いを離し…



弱斬影拳。奇襲としてはいい感じ

技コマンド表

●投げ技	
剛臨・改	→または←+C
抱え込み投げ	→または←+D
●必殺技	
飛翔拳	↓↙←+AorC
斬影拳	↙→+AorC
我弾幸	斬影拳ヒット中↓↘→+AorC
昇龍弾	→↓↘+AorC
空破弾	←↙↓↘→+BorD
撃壁背水掌	接近して←↙↓↘→+C
幻影　不知火	ジャンプ中↓↘→+BorD
幻影　不知火　下顎	幻影　不知火着地中AorC
幻影　不知火　上顎	幻影　不知火着地中BorD
超必殺技	
超裂破弾	↓↙←↙↓↘→+BorD

キャンセル表

	A	B	C	D
近距離立ち	○	○	○/○	×
遠距離立ち	×	×	×	×
しゃがみ	○	○	○	×
垂直ジャンプ	×	×	×	○
斜めジャンプ	×	×	×	○
ふっ飛ばし攻撃	○			
空中ふっ飛ばし攻撃	○			

トリッキーな動きと連続技で相手を圧倒!!



ジョー・ヒガシ

攻略／風のFLN

お手軽連続技

●ジャンプ強パンチ→しゃがみ弱パンチ→キャンセル爆烈拳

跳びこみからの連続技は、これがとてもナイスな感じだ。ジャンプ攻撃が当たったら、何も考えずにしゃがみ弱パンチを連打！　連打！　とにかくとってもカ・ン・タ・ンだ。お子様からお年寄りの方まであらゆる人にオススメ。



跳び込み攻撃のあと、レバー下方向＋弱パンチ連打でお手軽連続技に

●しゃがみ弱キック→しゃがみ弱パンチ→キャンセル爆烈拳

地上でのベーシックコンボ。とりあえずしゃがみ弱パンチを連打し、ガードされた時は連打を止めるようにしたい。爆烈拳の11段目から爆烈拳フィニッシュ（強）につなげばダウンを奪えるぞ（この連続技だったら13段目だよ）。



ヒット数を数えておくのが確実。慣れれば結構カンタンだ

対人戦攻略

中間距離での牽制には遠距離立ち弱キック、リーチの長い遠距離立ち強キックを使おう。相手のしゃがみ攻撃には黄金のかかとが有効だ。



下段攻撃をかわせるうえ、偶然対空になることも

遠距離戦はフェイントをかけつつハリケーンアッパーを撃っていきたいが、ジョーが得意な間合いは接近戦なので、大ジャンプやダッシュを使って接近戦に持ち込むようにしよう。特に技の出が早い、スラッシュキックが使えるぞ。

接近戦はヒガシの間合いだ。出が早く連続技につながる、しゃがみ弱キックを多用していこう。しゃがみ弱キック→しゃがみ弱キック→一瞬ダッシュ→しゃがみ弱キックや、小ジャンプ弱キック→しゃがみ弱キック、しゃがみ弱キック→前転→しゃがみ弱キックなどで相手を固めて、画面端に追い込んでやろう。



追い詰めたときの固めは強力だ


接近時はしゃがみ弱K中心に固めていこう

相手を画面端に追い込んだらハリケーンアッパーをうまく使おう。近、遠距離立ち弱パンチや、しゃがみ強キックキャンセルで出していき（強を出すくらいならスキの少ない弱→弱で）、一度ガードさせたら3回ほど連発してもいいだろう。

また、しゃがみ弱キックがちょっとでも深くヒットしたら連続技だ!!　そのまましゃがみ弱パンチにつなげて、爆裂拳までキッチリ入れよう。

最後にオトク情報を。対空技のタイガーキックは早めに出すと相討ちになってしまうが、実は浮いている相手に追撃が入る。素早くふっとばし攻撃や強黄金のカカトを決めよう。相手の跳び込みをくぐり、裏からしゃがみ弱キックを決める返し方も使えるゾ。



くぐってしゃがみ弱キックも有効。連続技につなごう

技コマンド表

技	コマンド
●投げ技	
ひざ地獄	→または←＋C
レッグスルー	→または←＋D
●必殺技	
ハリケーンアッパー	←↙↓↘→＋AorC
爆烈拳	AorCボタン連打
爆烈拳フィニッシュ	爆烈拳中↓↘→＋AorC
タイガーキック	→↓↘＋BorD
スラッシュキック	←↙↓↘→＋BorD
黄金のカカト	↓↙←＋BorD
●超必殺技	
スクリューアッパー	↓↘→↓↘→＋AorC

キャンセル表

	A	B	C	D
近距離立ち	○	×	○	×
遠距離立ち	○	×	×	×
しゃがみ	○	×	○	○
垂直ジャンプ	×	×	×	×
斜めジャンプ	×	×	×	×
ふっ飛ばし攻撃	○			
空中ふっ飛ばし攻撃	×			

●キャンセル表中の○のついた技はキャンセルがかかることを表しており、×のついた技はキャンセルがかからない技を表しています。また、キャンセル表は編集部調べによるものです。

猛虎雷神剛をバシバシ決めろ!!



リョウ・サカザキ

攻略／風のFLN

お手軽連続技

●ジャンプ強キック→しゃがみ強パンチ→キャンセル猛虎雷神剛→虎咆

跳びこみからの連続技はこれがオススメ。ダメージはちょっと低いがジャンプ強キック→しゃがみ強パンチ→キャンセル虎煌拳でもいい。

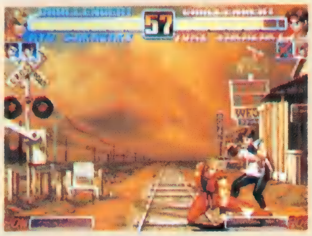
ジャンプ強キックを低めに当ててから、しゃがみ強パンチにしっかりつなげば難しいところはない。ダメージ量もゲージ半分とかなり大きいぞ。



しゃがみ強Pキャンセル雷神剛＋虎咆。お手軽だけど減るぞ

●しゃがみ弱キック→近距離立ち弱パンチ→キャンセル極限流連舞拳→各種追い討ち

地上での連続技はこれがオススメ。見た目も良く、実用的だ。コマンド入力のコツとしては近距離立ち弱パンチのあと、極限流連舞拳のコマンドを早めに入力し、Cボタンを押したままにしておくと比較的楽だ。



このあとは連舞拳＋αまで決めたい

技コマンド表

●投げ技	
谷落とし	→または←＋C
巴投げ	→または←＋D
●必殺技	
虎煌拳	↓↘→＋AorC
虎咆	
・→↓↘＋AorC	
・雷神剛ヒット中に	→↓↘＋AorC
飛燕疾風脚	→↘↓↙←＋BorD
極限流連舞拳	接近して←↙↓↘→＋C
猛虎雷神剛	↓↙←＋AorC
●超必殺技	
覇王翔吼拳	→←↙↓↘→＋AorC
龍虎乱舞	↓↘→↘↓↙←＋AorC

キャンセル表

	A	B	C	D
近距離立ち	○	○	○	○
遠距離立ち	○	×	×	×
しゃがみ	○	×	○	○
垂直ジャンプ	×	×	×	×
斜めジャンプ	×	×	×	×
ふっ飛ばし攻撃	○			
空中ふっ飛ばし攻撃	×			

対人戦攻略

今回のリョウは虎煌拳が弱体化したので、遠距離では戦いづらくなってしまった。しかし、中、近距離ではなかなか強い技があるので安心してくれ!! その技とは猛虎雷神剛だ。ガードされるとスキがあるものの（相手との距離によってスキが変わる）、ヒットした時のダメージがとにかく大きい。打撃防御効果もあるので、本当にお得な技だ。この技を出すタイミングと勘を鍛えれば、勝率アップは間違いないぞ!!



虎咆まで決まればこんなに減る。狙うしか

地上戦は、リョウの遠距離立ち弱キックがギリギリ届く間合い（中距離）で闘おう。ペチペチと足の先を当てるようにして相手の反撃を誘い、打撃防御効果のある猛虎雷神剛を決めてやろう。もしくは判定、威力共に強い遠距離強パンチ（通称ひねりパンチ）を猛虎雷神剛の代わりに使ってもいい。このパンチは相手を気絶させやすいぞ。

立ち弱キックが届かない位の間合いでは、虎煌拳（できれば強）を活用したい。もちろん出したあとにスキがあるので、遠距離立ち弱パンチや遠距離立ち弱キックの中に混ぜて、撃つタイミングがバレないようにしよう。

相手を転ばせたら起き上がりを攻めよう。しゃがみ弱キックを重ねておき、相手に当たったら近距離立ち弱パンチ→キャンセル極限流連舞拳がつながるぞ。

しゃがみ弱キックがガードされた場合はふっ飛ばし攻撃に連係させたり、相手のガードが解けた瞬間に極限流連舞拳を狙うと決まりやすい。

相手がガードしがちになったら、前転や小ジャンプからの空振り投げ（連舞拳も）を狙ってガードを崩し、そこに猛虎雷神剛を叩きこもう。



立ち弱キックで牽制しつつ…

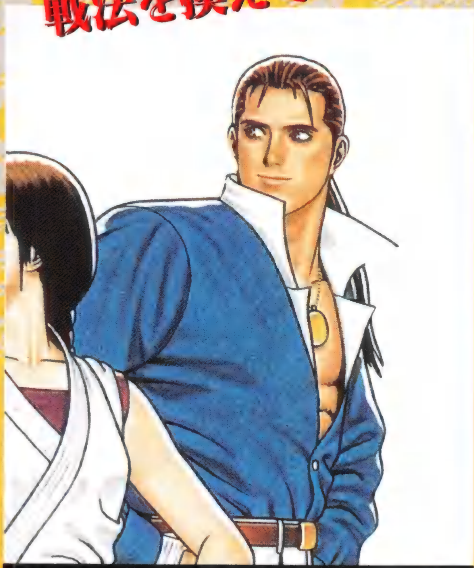
相手の動きを読んで雷神剛やひねりパンチを決めていこう



屈弱Kからここまでつながるぞ

ロバート・ガルシア

間合いによって戦法を換えていこう



攻略／MASA藤原

お手軽連続技

●ジャンプ強キック→強パンチ→強飛燕旋風脚

強飛燕旋風脚は、ガードされても反撃を受けることはなく、威力もそれなりにあるので安心して使ってほしい。強飛燕旋風脚の代わりに弱龍撃拳にしてもつながる。ただし、ジャンプ強キックを深く当てないと弱龍撃拳がつながらないし、決まってもダメージが低いので、あまりオススメはできない。



少し引きつけて当てれば…



しゃがみ強パンチがつながる



強飛燕旋風脚まで決めよう

●裏回りジャンプ弱キック→強パンチ→極限流連舞脚→各種追い討ち

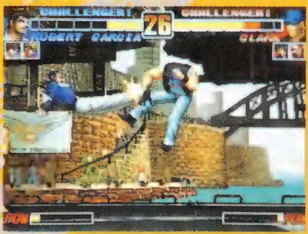
極限流連舞脚をいれたあとに追い討ちが入るぞ。最も簡単なのが、空中ふっ飛ばし攻撃だ。龍牙も当たるが空中ふっ飛ばし攻撃の方が減る。

また連続技ではないが、追い討ちをジャンプ強キック→強飛燕龍神脚にすると、相手の目の前に着地し、さらに極限流連舞脚を狙う手もある。

体力ゲージが赤いときは、追い討ちを弱の覇王翔吼拳にすることも可能。ただ、自分のパワーがMAXだと無理。

対人戦攻略

遠距離では、相手が飛んできたら昇り空中ふっ飛ばし攻撃で迎撃しよう。空中ふっ飛ばし攻撃は、判定がかなり強いので、相手が遠めに飛んできた時の対空に使えるのだ。空中ふっ飛ばし攻撃後は、キャンセル飛燕龍神脚で相手の近くに着地し、相手の起き上がりに備えよう。



対空はこれ。早めに出せれば強い

中距離では、立ち強キックまたはしゃがみ強キックで牽制しながら相手の出方をうかがおう。立ち強キックは4発当たると相手は気絶するので、バシバシ使って欲しい。

また、相手がジャンプしてきたら弱龍牙で迎撃し、地上に張りついているようなら、いきなり強飛燕旋風脚を出すか、しゃがみ強キックかふっ飛ばし攻撃にキャンセルをかけて飛燕旋風脚を出し、近距離戦に持ち込もう。

近距離では、弱キックまたはふっ飛ばし攻撃にキャンセルをかけて強飛燕旋風脚を出すか、小ジャンプ弱キックで跳び込もう。相手が突進系の技を出してきそうな時は、垂直小ジャンプふっ飛ばし攻撃を出すのもよいだろう。

また相手に跳び込む時は、ジャンプ弱キックがよい。ジャンプ強キックで跳び込むと、ガードされた時に相手と離れ過ぎてしまいあとが続かなくなるのだ。

ジャンプ弱キックがガードされた時は、しゃがみ強パンチ→強飛燕旋風脚でけずるか、しゃがんでいると当たる昇りジャンプ弱キックを出そう。

昇り弱キックをキャンセルして弱の飛燕龍神脚を出すと、相手に密着して着地するので、そこから極限流連舞脚を出そう。またパワーMAX時は、ジャンプ弱キック→飛燕龍神脚がつながるぞ。



とにかくリーチが長い。使うしか



スキがなく、ガードされても全然OK



MAX時は忘れずに狙おう

技コマンド表

●投げ技	
龍跳脚	→または←+C
首切り投げ	→または←+D
●必殺技	
龍撃拳	↓↘→+AorC
龍牙	→↓↘+AorC
飛燕旋風脚	→↘↓↙←+BorD
飛燕龍神脚	ジャンプ中↓↙←+BorD
極限流連舞脚	接近して←↙↓↘→+D
●超必殺技	
覇王翔吼拳	→←↙↓↘→+AorC
龍虎乱舞	↓↘→↘↓↙←+AorC

キャンセル表

	A	B	C	D
近距離立ち	×	○	○	×/×
遠距離立ち	×	×	×	×
しゃがみ	○	○	○	○
垂直ジャンプ	×	○	×	○
斜めジャンプ	×	○	×	○
ふっ飛ばし攻撃	○			
空中ふっ飛ばし攻撃	○			

●キャンセル表中の○のついた技はキャンセルがかかることを表しており、×のついた技はキャンセルがかからない技を表しています。また、キャンセル表は編集部調べによるものです。

ユリ・サカザキ

攻略／蒼炎闘士ゆーち



お手軽連続技

●ジャンプ攻撃～しゃがみ弱パンチ×2～3→キャンセル弱ユリちょう回し蹴り

使用頻度の高いしゃがみ弱パンチから簡単にキャンセルできるうえ、ダメージも申し分ない連続技。

狙いどころも多く、跳び込み攻撃、跳び込み裏回り強キックから連続技としてつないだり、近距離の乱戦時、前転などからが狙い目だ。

ちなみにしゃがみ弱パンチを連射してから弱回し蹴りをキャンセルで出すと、相手の裏側に回り込むこともできるので使える。


飛び込み後や接近戦で使える。しゃがみ弱パンチ連発から

ちょ～まわしげりりっ！　使えるっチ

●ジャンプ攻撃→近距離強パンチ→キャンセル強ユリちょうアッパー→ダブルユリちょうアッパー

ジャンプ攻撃からのベーシックな連続技。跳び込み裏回り強キックからもつながるので、ジャンプ攻撃をガードさせたら小ジャンプを続けてしつこく連続技を狙うのもいやらしいぞ。


満タンからここまで減るっチ

対人戦攻略

前回と比べて、かなり変わってしまった新生ユリっペ。虎煌拳が遠距離まで飛ばなくなった今、近距離に持ち込んだ戦いを繰り広げた方がいい。

近距離に持ち込むにはダッシュをして雷煌拳、百烈びんたや前転を巧みに組み込んで相手に近づこう。特に攻めの要である百烈びんた（移動投げ）は、連発してるだけでも相手にとっては嫌なものだ。

それを利用して、百烈びんた→しゃがみ強キック→キャンセル百烈びんたで相手を固め、時にはびんたの後ダッシュを混ぜてしゃがみ弱パンチからの連続技を狙っていこう。

しゃがみ強キックを出したあとは…



また、ふっ飛ばし攻撃がカウンターで当たれば、浮いている相手に百烈びんた（移動投げ）を空中コンボとして決めることができる。

接近戦では、連射とキャンセルの利くしゃがみ弱パンチ、下段判定のしゃがみ弱キックを使い分けて、リーチのある遠距離立ち強キックとしゃがみ強キックにつないでゴリゴリ押していこう。

相手の起き上がりには百烈びんたの他、近距離立ち強パンチやしゃがみ強キック、ふっ飛ばし攻撃などを重ねて、キャンセル虎煌拳やユリちょう回し蹴りにつなごう。


キャンセル百烈ビンタが基本っチ

しゃがみ弱パンチなど、キャンセルできる通常技から弱ユリちょう回し蹴りにつなぐと相手の裏側に回り込むことができるので、相手のガードの方向を迷わして、裏からコマンド投げや再びしゃがみ弱パンチを狙っていこう。

対空技には、弱のユリちょうアッパーが安定だ。苦手な人はしゃがみ強パンチでも代用が利くので、どちらも相手の動きを観察して使い分けるのが大事だ。

技コマンド表

●投げ技	
鬼はりて	→または←+C
さいれんと投げ	→または←+D
燕落とし	ジャンプ中↑以外+CorD
●必殺技	
虎煌拳	↓↘→+AorC
ユリちょうアッパー	→↓↘+AorC
ダブルユリちょうアッパー	強ユリちょうアッパー着地時→↓↘+AorC
雷煌拳	↓↘→+BorD
百烈びんた（コマンド投げ）	接近して→↘↓↙←+A
百烈びんた（移動投げ）	→↘↓↙←+C
ユリちょうナックル	↓↙←+AorC
ユリちょう回し蹴り	↓↙←+BorD
●超必殺技	
覇王翔吼拳	→←↙↓↘→+AorC
飛燕鳳凰脚	↓↘→↘↓↙←+BorD

キャンセル表

	A	B	C	D
近距離立ち	○	○	○	○
遠距離立ち	○	×	×	×
しゃがみ	○	×	○	○
垂直ジャンプ	×	×	×	×
斜めジャンプ	×	×	×	×
ふっ飛ばし攻撃	○			
空中ふっ飛ばし攻撃	×			


ちょ～回し蹴りで裏に回って

背後から連続技を狙うのも有効だっチよ



サイキックテレポートとフェニックスアローで攻めろ



麻宮アテナ

（あさみやアテナ）

攻略／蒼炎闘士ゆーち

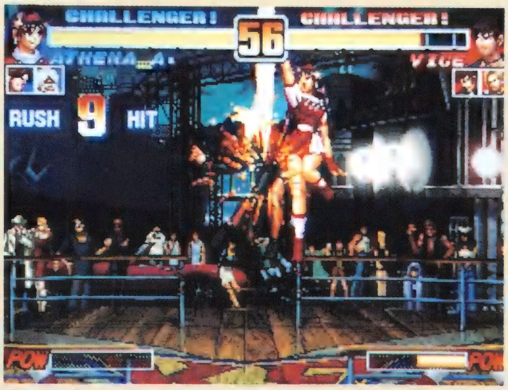
お手軽連続技

●近距離しゃがみ弱キック→近距離立ち弱パンチ→キャンセル強サイコソード

この連続技は威力もあり、近距離戦やサイキックテレポートのあとに重宝する技。なるべく引きつけてジャンプ攻撃を当てるのがコツ。

近距離立ち弱パンチを近距離立ち弱キックや、しゃがみ弱キックの連発に換えてもつながるので、自分がサイコソードをキャンセルしやすい通常技を入れていこう。

また、ジャンプ裏回り弱キックのあとからもつながる。ゲージに関係なく狙おう。

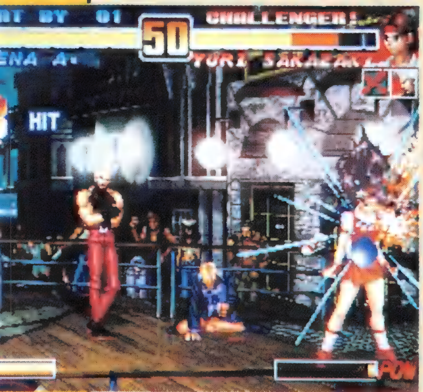


連続技の締めは威力の大きいサイコソードで

●ジャンプ強パンチ(ゲージMAX時)→キャンセル弱フェニックスアロー

ゲージがたまっている時につながる連続技。フェニックスアローは使用頻度も高く、ゲージは自由にためることもできるので、狙う機会はたくさんある。

また、空中でフェニックスアローを当てると、浮いてるところに追い討ちできる。画面端で、強サイコソードとシャイニングクリスタルビットで追い討ちできるように練習をしておこう。



画面端かつ空中の相手になら、弱アローからクリスタルビットが入る

対人戦攻略

アテナは機敏な動きと、キャンセルがかかる技が豊富なのがウリ。

リーチのある遠距離立ち強パンチの先が当たるくらいの間合いを維持し、相手を攻める時は遠距離立ち弱パンチでチクチク固めて、ふっ飛ばし攻撃につなごう。



牽制はこの技で。チクチクといこう

この技にバンバンキャンセルをかけて、必殺技で切り込んでいくのがいい。特にサイキックテレポート（以下Sテレポートと表記）が使える。ふっ飛ばし攻撃→キャンセルSテレポート→しゃがみ弱キック→キャンセル弱Sテレポートを繰り返しているだけでも、相手は嫌なはずだ。

弱Sテレポートは正面に、強テレポートは相手の裏側の回り込むので覚えておこう。Sテレポート後にしゃがみ弱キックが入ったら、連続技を入れよう。

また、Sテレポートを反撃されるようになってきたら、フェニックスアローを使っていこう。これは弱強を使い分けるのが基本。



背後に回ったら連続技を狙うべし

、ダッシュ後、小ジャンプアローで攻めたり、テレポート後にバック小ジャンプ空中ふっ飛ばし攻撃→キャンセルアローや、前に小、通常ジャンプをして相手を跳び越えてから出したりなど、混ぜて使うとガード方向を狂わせられる。



跳び越える、と見せかけてフェニックスアローで奇襲

これは相手の起き上がりにも使えるので、Sテレポートと併用して使うとより効果がある。また連続技にはならないが、フェニックスアロー着地シャイニングクリスタルビットをたまに使うのもいい。

対空にはしゃがみ強パンチが使える。手の先を当てる感じに出していこう。またサイコソードも判定が強いので、早めに出せば充分対空になる。



姿勢が低くなるので対空になる

キャンセル表

	A	B	C	D
近距離立ち	○	○	○	○
遠距離立ち	○	×	×	×
しゃがみ	○	○	○	○
垂直ジャンプ	○	×	○	×
斜めジャンプ	○	×	○	×
ふっ飛ばし攻撃	○			
空中ふっ飛ばし攻撃	○			

技コマンド表

●投げ技

- ビットスルー　➡または⬅+C
- サイキックスルー　➡または⬅+D
- サイキックシュート　ジャンプ中⬆以外+CorD

●必殺技

- サイコボールアタック　⬇↙⬅+AorC
- フェニックスアロー　ジャンプ中⬇↙⬅+AorC
- ッサイコリフレクター　➡↘⬇↙⬅+BorD
- サイコソード　➡⬇↘+AorC
- 空中サイコソード　ジャンプ中➡⬇↘+AorC
- サイキックテレポート　⬇↘➡+BorD

●超必殺技

- シャイニングクリスタルビット　⬅➡↘⬇↙⬅+AorC
- 空中シャイニングクリスタルビット　ジャンプ中に⬅➡↘⬇↙⬅+AorC
- クリスタルシュート　シャイニングクリスタルビット中に⬇↙⬅+AorC
- 空中クリスタルシュート　空中シャイニングクリスタルビット中に⬇↙⬅+AorC

●キャンセル表中の○のついた技はキャンセルがかかることを表しており、×のついた技はキャンセルがかからない技を表しています。また、キャンセル表は編集部調べによるものです。

相手の動きに合わせて色々な戦法で対処しよう



椎拳崇（しいけんすう）

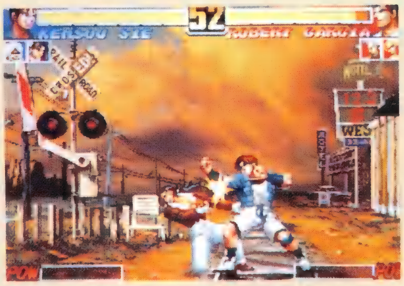
攻略／風のFLN

お手軽連続技

●近距離立ち強パンチ→キャンセル龍連牙・地龍or龍連牙・天龍

ケンスウにはあまり連続技がない。出が早い通常技の強攻撃がほとんどないからだ。

地上戦でこの4段攻撃くらいしかない。スキが大きい技をガードした時や、前転で相手の裏にまわった瞬間に狙っていこう。



近距離立ち強パンチが入れば4段確定だ

●ジャンプ強キック→近距離立ち弱キック→キャンセル龍連牙・天龍

跳びこみからの連続技はこれがオススメだ。というよりこれしかつながらない。

コマンドのコツはとにかくジャンプ強キックの打点を低くして、近距離立ち弱キックにつなげやすくすることだ。



強攻撃は出が遅い。弱からつなごう

キャンセル表

	A	B	C	D
近距離立ち	○	○	○	×
遠距離立ち	○	×	×	×
しゃがみ	○	×	○	○
垂直ジャンプ	○	×	×	×
斜めジャンプ	○	○	×	×
ふっ飛ばし攻撃	○			
空中ふっ飛ばし攻撃	○			

技コマンド表

技	コマンド
●投げ技	
発勁	→または←+C
巴投げ	→または←+D
●必殺技	
超球弾	↓↙←+AorC
龍撃砕	←↓↙+BorD
龍連牙・地龍	←↙↓↘→+A
龍連牙・天龍	←↙↓↘→+C
龍爪撃	ジャンプ中↓↙←+AorC
●超必殺技	
神龍凄煌裂脚	↓↘→↘↓↙←+B
神龍天舞脚	↓↘→↘↓↙←+D

対人戦攻略

ケンスウは全体的に少し弱体化してしまったようだ。しかし、超球弾や遠距離立ち強キックなど、使える技は健在だったのでよかったよかった。

ケンスウは近距離戦はあまり得意ではない。相手に接近されたら、近距離立ち弱キックorしゃがみ弱パンチ→キャンセル超球弾でしのごう。

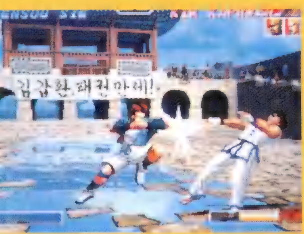
逆に攻めるなら前転（ガードキャンセルでも可）で相手の裏にまわって、投げと近距離立ち強パンチからの連続技の2択が有効だ。



接近戦で攻めるなら前転で裏に回ってから

中距離戦はほぼケンスウのペースで戦える。リーチの長い遠距離立ち弱キックで牽制しつつ相手の技の空振りを誘い、そのスキに遠距離立ち強キックや、しゃがみ強キックを入れてやろう。

相手が前方ダッシュや突進技で一気に間合いをつめてきそうな場合は、ふっ飛ばし攻撃や龍連牙・地龍で奇襲をかけると引っかかりやすいぞ。



後ろにさがるフリをみせてから出すとヒットしやすい

相手が跳びこんできた時、間合いが近いならば近距離立ち強キックを早めに出すと対空技になる。反応できるなら、龍顎砕を若干引きつけてから出そう。引きつけ過ぎると相手が着地してしまい、ガード後に反撃をうけてしまうぞ。

龍連牙・天龍も反応して早出しできれば強い技だ。出すのが遅れてもオート防御（？）になる時があるぞ。対空技ではないが、ダッシュや前転で相手の下をくぐってしまうのも有効な戦法だ。

空中戦を挑むなら昇りジャンプふっ飛ばし攻撃が強い。自分の位置が相手よりも高いと判定勝ちしやすいぞ。

超必殺技の神龍天舞脚と神龍凄煌裂脚は一瞬無敵時間があるので、バクチ要素が高い



早出しすれば相討ち以上はとれる。意外と使えるぞ



無敵時間で相手の技を空振りさせる感じだ

が起き上がり時や、龍連牙・地龍をガードさせたあとに出していこう。相手のダッシュを先読みして出すのもグット。

寝てる間はほぼ無敵!!
待ちと攻めを使い分けよう



鎮元斎（ちんげんさい）

攻略／ジェイケイ

お手軽連続技

●ジャンプ強パンチ（2段）→近距離立ち強パンチ→キャンセル強柳燐蓬莱

おすすめ連続技。特に難しくなく、ダメージも体力ゲージ半分弱と、チンにしては合格点を与えていいレベルだ。

コツは、ジャンプ強パンチを2ヒットさせるために少しだけ早めに出すことと、近距離立ち強パンチを早めのタイミングでキャンセルすること。



跳び込み近立ち強パンチ…



そしてキャンセル強柳燐蓬莱で締める

●近距離立ち強キック（2ヒット）→キャンセル強轟欄炎炮

立ち強キックは2段技なので、少し余裕を持ってコマンド入力できる。意外にお手軽な連続技だ。ほぼ密着状態限定なので、大技のスキぐらいにしか狙えないけどね。

画面端なら、ジャンプ強パンチ（2ヒット）→近距離立ち（しゃがみ）強パンチ→キャンセル強轟欄炎炮も入る。ただ、この2つの連続技はパワーがMAX時だと入らない。



とりあえず寝る。これが強い



ほぼ全ての突進技系を↑＋Dで返せる



リーチの長い立ち弱パンチ。変化をつける意味でも重要

対人戦攻略

とにかく望月酔が強い。寝る途中まで無敵で、寝ている最中も地を這う技以外は食らわない（京やギースのしゃがみ強キックも当たらない）。それに鯉魚反蹦。出るのが早いうえ出がかりに無敵時間があり、判定も激強いのだ。

というわけで、とりあえず中間距離で寝てみる。そこで相手が突進技を出していたり、ジャンプしていたら、鯉魚反蹦を出してみよう。いとも簡単に返すことができるぞ。

もちろん、いつまでも寝ているわけにもいかなし、寝ているところを攻撃しやすいキャラもいる。攻める必要もあるわけだ。手っ取り早いのは中（大）ジャンプ空中ふっ飛ばし攻撃での跳び込み。判定が強く、相手の技をつぶせることが多い。出ている時間も長いので、早めに出そう。



適当に早出ししてるだけで結構強い

跳び込んだあとは、小ジャンプ空中ふっ飛ばし攻撃を繰り返して嫌がらせをしたり、手堅く遠距離立ち強パンチ→キャンセル弱瓢簞撃を当てていこう。瓢簞撃のあとは間合いが離れるので、相手は突っ込みたくなるはず。望月酔で寝ておくといいぞ。

また、前転や空ジャンプからC投げを狙うのもいい。これが決まったあとは、前ジャンプして空中ふっ飛ばし攻撃を出すと裏回りで当たるぞ。相手キャラによって、前に歩いての通常ジャンプや、少しダッシュしてから大ジャンプを使い分ける必要があるが、覚えておいて損はない。

その他、遠距離立ち弱パンチでチクチク攻める手もある。たまにキャンセル弱瓢簞撃を出したり、小ジャンプ空中ふっ飛ばし攻撃、望月酔を混ぜるといい感じだ。

技コマンド表

●投げ技	
強飲酒	→または←＋C
逆脚投げ	→または←＋D
●必殺技	
瓢簞撃	↓↙←＋AorC
柳燐蓬莱	→↓↘＋AorC
回転的空突拳	
・←↙↓↘→＋BorD	
・酔萱巻翁中→＋BorD	
・望月酔中	←↙↓↘→＋BorD
酔萱巻翁	↓↘→＋AorC
望月酔	↓↙←＋BorD
蝶襲鯱魚	酔萱巻翁中→＋AorC
龍蛇反蹦	望月酔中↑＋B
鯉蛇反蹦	望月酔中↑＋D
●超必殺技	
轟欄炎炮	↓↘→↓↘→AorC

キャンセル表

	A	B	C	D
近距離立ち	○	○	○	○/○
遠距離立ち	○	○	○	×
しゃがみ	○	×	○	○
垂直ジャンプ	×	×	×	×
斜めジャンプ	×	×	×	×
ふっ飛ばし攻撃	○			
空中ふっ飛ばし攻撃	×			

●キャンセル表中の○のついた技はキャンセルがかかることを表しており、×のついた技はキャンセルがかからない技を表しています。また、キャンセル表は編集部調べによるものです。

足技から攻めて足技でとどめを刺す!!



キム・カッファン

攻略/MASA藤原

お手軽連続技

●ジャンプ強パンチ→しゃがみ弱キック→しゃがみ弱パンチ→強空砂塵

空砂塵ではなく強飛燕斬でもよいのだが、キッチリ入らない場合が多いので、空砂塵で安定させた方がよい。

跳び込みは強キックでもよい。裏回り弱パンチでもよい。裏回り弱パンチの時は、弱キックを2発にしよう。

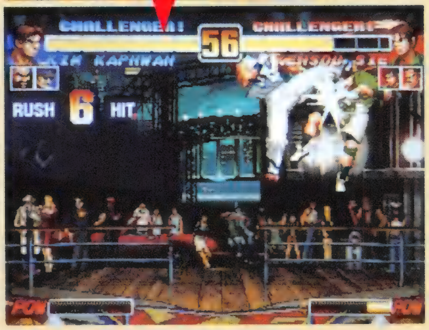
また、相手より少し手前から強飛翔脚を出すと、相手の真後ろに着地するので、そこから弱キック2発→弱パンチ→空砂塵を叩き込もう。



跳び込みは別の技もOK



屈弱K→屈弱Pとつなげば…



キャンセル強空砂塵まで決まるぞ

●ジャンプ強パンチ→立ち強パンチ(1段目)→強半月斬

ジャンプ強パンチは、ジャンプ強キックまたは裏回り弱パンチに換えてもよい。上の連続技でも書いたように、飛翔脚からもつながる。

この連続技はガードされても、ほとんど反撃は受けないのでバシバシ使って欲しい。また、半月斬の代わりに流星落にしてもよい。ただし、ガードされると反撃されるのでご注意を。

技コマンド表

●投げ技	
首極め落とし	→または←+C
殺脚投げ	→または←+D
●必殺技	
飛燕斬	↓ため↑+BorD
半月斬	↓↙←+BorD
飛翔脚	ジャンプ中↓↘→+BorD
流星落	←ため→+BorD
空砂塵	↓ため↑+AorC
●超必殺技	
鳳凰脚	・↓↙←↙→+BorD
	・ジャンプ中 ↓↙←↙→+BorD

キャンセル表

	A	B	C	D
近距離立ち	○	○	○/×	×
遠距離立ち	×	×	×	×
しゃがみ	○	×	○	×
垂直ジャンプ	○	○	×	×
斜めジャンプ	○	○	×	×/×
ふっ飛ばし攻撃	○			
空中ふっ飛ばし攻撃	○			

対人戦攻略

飛燕斬の無敵時間の短縮化と、通常技に変更があったことでかなり変わったキムだが、いつでもためておくという点は変わっていない。

中距離戦では、しゃがみ強キックのリーチが非常に長いので、これを牽制技として使い相手を近づきにくくしよう。



しゃがみ強Kのリーチを活かすべし

そして、相手が飛んできたら弱飛燕斬を当てたいが、相手に空中ふっ飛ばし攻撃を出されると相討ちになってしまうことが多く、自分の体力の方が減らされることになるので、かなり引きつけてから飛燕斬を出すか、緊急回避動作でよけた方がいいだろう。

接近戦になった時は、しゃがみ弱キックとしゃがみ弱パンチをメインにして闘う。相手が後転をしたら流星落を出そう。これはかなり早く反応しないとヒットしない。ちなみに流星落は弱で出せば、反撃はあまり受けない。

また、キムは昇りジャンプ弱パンチがしゃがんでいる相手に当たるので、これにキャンセルをかけて飛翔脚を出すと連続技になる。このあとにしゃがみ弱パンチを1発出してキャンセル流星落か、昇り小パンチ→強飛翔脚の2択をかけよう。

遠めの間合いになってしまった時は、相手が跳んでくるか突進系の技で突っ込んでくるまでひたすら待ったり、中ジャンプ(弱パンチまたは吹っ飛ばし)で間合いを詰めて近距離戦に持っていったり、半月斬で中距離の間合いに持っていこう。

突然ですが、たかっぴーです。前号でしゃがみ弱キックにキャンセルがかかるって書いてしまったけれど、間違いでしたごめんなさい。ホントにすみませんでした。



対空技はやはり弱飛燕斬がいい



小さいキャラにもしっかり当たる



キャンセル飛翔脚とセットで使えばさらに効果的

うまく接近して大破壊投げを狙え!!



チャン・コーハン

攻略／ジェイケイ

お手軽連続技

●前方ジャンプ強キック→大破壊投げ

おすすめの2段連続技。多少打点が高くてもつながるうえ、つながらなくても回避されにくい連係になるからだ。

着地までの間にレバー部分を入力しつつ様子を見て、ジャンプ強キックがヒットしていたらCボタンを押して連続技にし、ガードされたら他の技に連係させるようにしたい。

●しゃがみ強パンチ→キャンセル大破壊投げ

相手が大技を空振りした時に決めたい連続技。Cボタン連打でキャンセル鉄球大回転にするのもお手軽でいいぞ。

また、超必殺技を出せない状態でしゃがみ強パンチ→キャンセル鉄球大暴走と入力すると、しゃがみ強パンチが2発ヒットするようになる。この2段目にもキャンセルがかかるので、やはり大破壊投げや鉄球大回転につなぐことができるぞ。



しゃがみ強パンチは特殊な入力方法で2ヒットする



キャンセル鉄球大回転も手堅くつながるぞ

対人戦攻略

中間距離（開始直後かやや近い程度）で闘うのが理想。この間合いで立ち弱パンチを出していれば、相手の技やジャンプの上昇中をつぶせるぞ。



跳び込み防止になるのがオイシイ

しゃがみ強キックで足元を攻めるのもいいが、スキが大きいので相手が忘れた頃に使おう。このように牽制しつつ、意表を突いて前転から大破壊投げでダメージを与えるべし。

また、小ジャンプ昇り空中ふっ飛ばし攻撃や、中ジャンプ強キックで跳び込んで連続技、中（大）ジャンプ弱キック→大破壊投げの連係などで、変化を持たせることも重要。

近い時はしゃがみ弱パンチが攻撃の中心になるが、技の振りが遅いので割り込まれやすい。前転→大破壊投げや、前方小ジャンプ強キック＋連続技をうまく使おう。

離れた時は相手の突進技や飛び道具が厄介。前者は先読みで垂直ジャンプして下りで強キック→大破壊投げを決めるのがオススメ。後者はギリギリまで引きつけて（遠い時はダッシュから）前転→大破壊投げがいいだろう。



読みが外れても空中ガードがある

画面端に追い詰めたら、強鉄球大回転でのけぞりが有効。大破壊投げのあとがチャンスだ。ガードさせたあとは、終わると同時に（ABCDで停止したあとに）大破壊投げを狙ったりするとおもしろいぞ。



追い詰めればこっちのペースだ

ピンチになったら鉄球大暴走の出番。起き上がりや相手の連係に割り込むように出そう。ガードされても大破壊投げを入力すると決まりやすい。

最後に変な技を。鉄球大回転中、相手を投げれる状態になった時に大破壊投げを入力すると、鉄球大回転がキャンセルされて大破壊投げが決まるのだ。前述の鉄球大回転けずり中に、ガードキャンセル緊急回避をした相手を投げるといったことができるぞ。



Cを連打しつつ大破壊投げで…

技コマンド表

技	コマンド
●投げ技	
破顔撃	→または←＋C
鎖締め	→または←＋D
●必殺技	
鉄球粉砕撃	←ため→＋AorC
鉄球大回転	AorCボタン連打
鉄球飛燕斬	↓ため↑＋BorD
大破壊投げ	接近して→↘↓↙←→＋C
●超必殺技	
鉄球大暴走	↓↘→↘↓↙←＋AorC

キャンセル表

	A	B	C	D
遠距離立ち	○	○	×/×	○
近距離立ち	×	○	×	×
しゃがみ	○	○	○	○
垂直ジャンプ	×	×	×	×
斜めジャンプ	×	×	×	×
ふっ飛ばし攻撃	○			
空中ふっ飛ばし攻撃	×			

●キャンセル表中の○のついた技はキャンセルがかかることを表しており、×のついた技はキャンセルがかからない技を表しています。また、キャンセル表は編集部調べによるものです。

裏回り連続技で対人戦は楽勝だ!!



チョイ・ボンゲ

攻略／モリスケ

お手軽連続技

●強飛翔脚→しゃがみ強キックorジャンプ強パンチ

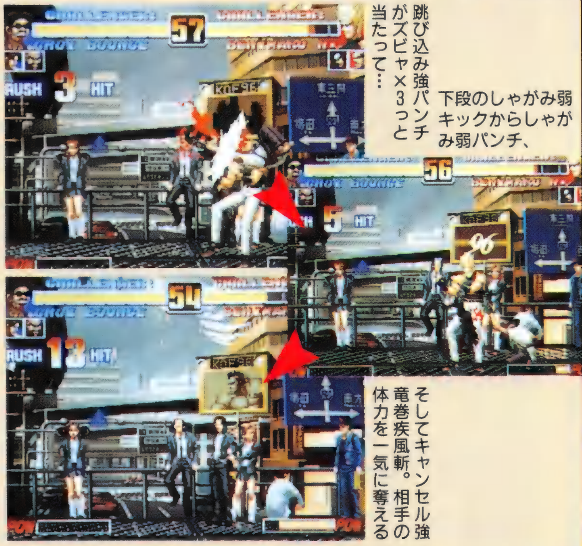
怖いくらいお手軽な連続技。飛翔脚の当たり具合によっては、しゃがみ強キックがつながらないが、ガードされても反撃は受けないので出した方がお得。入力は飛翔脚が出ている時にボタンを連打していればいい。

また、画面端で背がそれなりに高いキャラが立っている時に強飛翔脚を決められると、そのあとに斜めジャンプ強パンチがつながる。強飛翔脚のあとに、レバーを斜め上へ入れっぱなしにするのがコツ。もちろんキャンセル飛翔脚もOKなのでウハウハだ。

●裏回りジャンプ強パンチ(3段)→しゃがみ弱キック→しゃがみ弱パンチ→強竜巻疾風斬

CPUも狙ってくるチョイボンの跳び込み連続技。コマンド操作も特に難しくないので、慣れてしまえば充分狙うことができ、威力も体力の半分強を一気に奪える。

ちなみに打点が低いと裏回りジャンプ強パンチが3ヒットしないが、威力が若干落ちるだけでしゃがみ弱キックにしっかりつなげられる。



跳び込み強パンチがズビャ×3っと当たって…

下段のしゃがみ弱キックからしゃがみ弱パンチ、

そしてキャンセル強竜巻疾風斬。相手の体力を一気に奪える

キャンセル表

	A	B	C	D
近距離立ち	○	○	○	×
遠距離立ち	○	×	×	×
しゃがみ	○	×	○	×
垂直ジャンプ	○	×	○	×
斜めジャンプ	○	×	○/○/○/○	×
ふっ飛ばし攻撃	○			
空中ふっ飛ばし攻撃	○			



出すタイミングを覚えるべし

対人戦攻略

通常技のリーチが短いので地上戦は不得意だが、ジャンプ強パンチが最大3ヒットしつつ簡単に裏回りが狙えるので、小、中ジャンプで跳び込んで連続技を狙っていこう。ジャンプ強パンチを出す打点は小ジャンプの頂点辺り。それより遅いと3発当たらないので、出すタイミングは練習しよう。

打点を覚えたら裏回りを狙って跳び込むべし。まあ、ひたすら跳び込むだけでは、昇りふっ飛ばし攻撃などで落とされてしまうので、垂直ジャンプからの強飛翔脚や、空中ふっ飛ばし攻撃キャンセル弱飛翔脚→歩いて投げ、といった攻めも混ぜるといい。

裏回り強パンチからは着地で通常技につないでヒットしているなら連続技を決め、ガードされていたならしゃがみ強パンチにつないでからキャンセル旋風飛猿刺突だ。

旋風飛猿刺突は方向転換することができるので、それを嫌がって無敵技を出してくる相手なら一度後ろに回避してから攻撃したり、自分のお気に入りパターンで攻撃するのがいい。飛行中は爪の判定が強めなので、通常技で落とされにくいぞ。

チョイボンには強力な対空技が、真！超絶竜巻真空斬しかないため、出せない時に跳び込まれるとまず落とせない。出せる状態であっても、真！超絶竜巻真空斬自体コマンドが長く出しにくいので、相手に跳び込まれる前に自分から跳び込んでラッシュをかけ、攻め込んでしまった方がいいぞ。



無敵技を読んだらひとまず退避…しかるのち攻撃。結構楽しげ

技コマンド表

●投げ技

頭乗刺し　→または←＋CorD

●必殺技

竜巻疾風斬　↓ため↑＋AorC

飛翔空裂斬　↓ため↑＋BorD

飛翔脚　ジャンプ中↓↘→＋BorD

旋風飛猿刺突　←ため→＋BorD

方向転換　飛翔空裂斬or旋風飛猿刺突中レバー＋ボタン

疾走飛翔斬　←ため→＋AorC

●超必殺技

真！超絶竜巻真空斬　→↘↓↙←→↘↓↙←＋AorC



この状態で上に攻撃判定がある

ステークスウィナー2

"仕掛けシステム"や各種イベントを追加!! 面白さ倍増で期待の続編登場!

STAKES WINNER 2

アーケードゲーム初の競馬ゲームとして登場し、競馬ファンの心をがっちりキャッチした『ステークスウィナー』。その続編『ステークスウィナー2』が早くも登場する。
今回はその変更点を中心に紹介しよう。

ザウルス ＞ 競馬アクション ＞ 210M

MVS		カセット		CD	
9月発売予定	価格未定	発売日未定	価格未定	発売日未定	価格未定

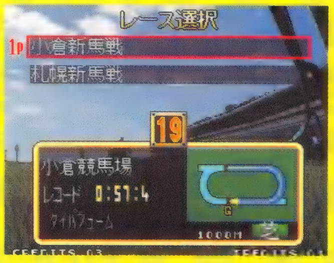
臨場感ますますアップ!!

プレイヤー自身が自分で馬を操って、自分の力で勝利を勝ち取るという基本的な内容は前作と変わっていないが、さらに競馬らしく、かつ分かりやすくパワーアップしている。

例えばコマンド技。前作ではゲーム開始時より全部のコマンド技が使えたわけだが、今回は、というと技道場を選択して技を伝授してもらわないと、レースでコマンド技を使用することができない。また、ライバルから伝授してもらえる場合もある。

また前作では、横スクロールでしかコマンド技の入力ができなかったわけだが今回は縦スクロール時にも同様のコマンド入力ができるようになった。

優勝画面も、季節やレースのグレード、着差、天候に応じて分類され、同じ優勝でも違うグラフィックが表示されるかもしれないので楽しみだ。



いくつかあるうちからレースを選択することができる。

また前作では、前レースで着外に敗北した場合、何のコメントもなくコンティニューを確認するだけだった。おかげでなぜ負けたのかという原因が分からないまま、いらいらしたプレイヤーもいただろう。そこで今回、簡単ながらも調教師が敗因を教えてくれるというおまけつきだ。



コーナーをまわったら一気に加速だ！

仕掛けのタイミングも自由に!?

今回もっとも注目すべきシステムは、新しく追加されそうな仕掛けである。競馬において一番の見せ場である最後



技道場は各調教ステージで選択することができるのだ。

NEW GAME ステークスウィナー2



馬がアイテムの上を通るように移動させて…。



馬によっていろいろ能力が違うぞ！

の直線部分の駆け引きをより明確かつ、スリリングな展開を楽しむためのシステムだ。

そもそも仕掛けとは、競馬において最も重要なファクターで、仕掛けひとつで勝ち負けが大きく変わるといっても過言ではない。

前作ではこの仕掛けの位置が固定されていたため〝追込馬が前半から好位置につけていなくては勝てない〟という競馬を少しでも知っているプレイヤーにとっては、やや納得のいかないシステムとなっていた。

そこで、今回からはその仕掛けをプレーヤー自身が自分で指定することができるようになった。

つまり、プレイヤーが自分の馬の脚質ごとに、どこで仕掛けていくか戦略をたてることによって、レース中の駆け引きを、存分に楽しむことができるようになったわけである。



調教でパラメーターをアップさせろ！

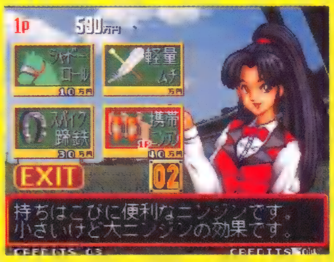
ポイントはCボタンの使い方

基本操作は、8方向レバー+3ボタンと、前作より1つ使用ボタンが増えている。レバー操作は画面が縦スクロールの場合には左右で、横スクロールの場合は上下で、キャラクターを移動させる。

ボタンはAボタンで手綱による馬のスピード調節、Bボタンで同じく鞭による調節だが、手綱と鞭では最高速が違うので使い方に注意が必要。

また、手綱は馬を制御する時にも使う。

今回、新たに加わったCボタンは、仕掛けの位置を変更するのに使用する。具体的にはCボタンを押すだけで仕掛けたことになり、能力が自動的に後半用のものに切り替わる。



アイテムショップではお姉さんが待ってるぞ！

アイテムを有効に使え！

前作アイテムはマップ上に落ちている〝速効性〟のものだけだったわけだが、今回新たにアイテムショップで購入できる〝遅効性〟アイテムも加わった。

速効性のアイテムとは、基本的には前作と同じく、通常のレース中に出現し、そのアイテムの上を通過することによってプレーヤーの持ち馬に様々な効果を与えるもので、一瞬の加速や体力回復などのグッドアイテムと、一定時間の入力無効を引き起こすバットアイテムに分かれる。

遅効性アイテムとは、アイテムショップで購入することができ、RPGのアイテムのように装備することによって効果を発揮する。

ただし、選択したあとの1レースしか効果を発揮しないので、つねに1個しか装備することができない。また、同じアイテムを買い続けると値段が高くなってしまうので注意が必要だ。



ライバルが技を無料で教えてくれるのだ！

アイテム一覧

分類	アイテム	効果
速効性アイテム	ニンジン	体力が回復する。ニンジンの大きさによって効果が変化。
	ハネ	一瞬だけトップスピードになる。
	もぐら穴	スピードが一気にダウンする。
	しびれ薬	しびれて一定時間ボタン入力不可能になる。
遅効性アイテム	携帯ニンジン	体力が0になった時、自動的に補強してくれる。
	シャドーロール	1レースに限り、激しい気性を抑えて、若干能力アップ。
	軽量ステッキ	風車ムチ（コマンド技）使用時にボタン連射が少なくてすむ。
	電気ムチ	スタートダッシュ時にムチにためた電気を放出することで、馬に気合いを入れる。
	軽量鞍	体力の消費量が少なく、バテにくい。
	エアロスーツ	空気抵抗が少なくなり、最高速がアップし、加速性も向上する。
	スパイク鉄	不良馬場での失速量が少なくなる。
	審議見逃し券	反則プレイを見逃してもらえる。

※このゲームは開発中ですので、ルール、システム等に変更の可能性があります。



NINJA MASTER'S
覇王忍法帖

TM

ニンジャマスターズをとことん楽しむための一撃必殺連続技大特集!!

長らく攻略をおこなってきた『ニンジャマスターズ』の最終兵器ともいえる連続技を、キャラ別に徹底紹介するぞ!!　実戦で役立つものから、超難易度のものまで、全部極めれば天下無敵だ!!

ADK	格闘アクション	330M
MVS 発売中 ￥98,000	カセット 発売中 ￥32,000	CD 9月27日発売 ￥7,800

システム解析、攻略/ジェイケイ

システム「ちょっとお得情報」

　さて、本題の連続技特集に入る前に、これまでに見つかったシステムに関する小ネタを、いくつか紹介してみよう！　対戦や対CPU戦で使えるものもあれば、『知っててどうする!?』というものまで、いくつか紹介。読んでケロ！

必殺技とコマンド投げの自動選択入力方法

　「投げが失敗しても弱攻撃」という入力方法にアレンジをくわえたのが、この「自動選択入力」という方法だ。

　先月のカムイのページで紹介したが、見落とした人のためにもう一度紹介することにしよう。

　必殺技を同時に入力、この時、コマンド投げと必殺技のボタンが違うときは、2つのボタンを同時押ししよう。

　例えばカムイであれば、相手の近くで「➡⬅↙⬇↘＋AD同時押し」とすると、龍頭牙（➡⬇↘＋A）とコマンド投げ（➡⬅↙⬇＋D）が同時に入力されたことになり、相手を投げられる状態ならコマンド投げ、ジャンプや投げられない技（中段攻撃など）を出していれば龍頭牙で迎撃、といったことになる。

　起き上がりの攻防には使えるので、試してみよう。

こんな時は自動選択の出番





ダメでも必殺技が出てくれる



投げれるなら投げが入るし

闇連弾・謎の判定!?

　滅界社長（ホントは滅界覇王）信長の闇連弾・愚者必滅。

　実はこの技、信長の通常技や必殺技を連続でたたき込むもので、技によっては元の技の持つ特性がそのままだったり変化していたりする。

　例えば愚者必滅の6発目は必殺技の大六天魔鏡と同じ絵だが、ここに跳ね返し判定があるということなのだ。

　ちなみに7発目は絵が中段攻撃で、判定は上段。まぁ中段だったらコワイけど。

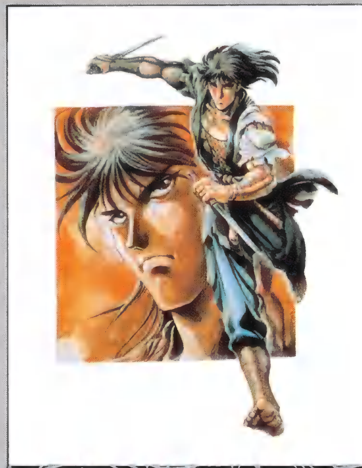
ボタン押しっ放しの謎!?

　さて、この見出しだけ見てもサッパリわけが分からないと思うので解説に入ろう。

　天和の必殺技「閃滅掌」。この技のコマンドは、正確にはパンチボタン連打となっている。が、いつでもいいからボタンを連打、そのまま押しっ放しにしたあと離してみよう。ちゃっかり閃滅掌がでてくれるのだ。だから何だ!?

使うなら強パンチだが、かなり闘いにくくなるのでダメっぽい





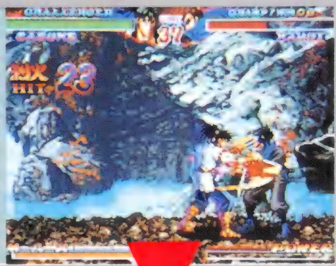
サスケ

●A、B、B＋C、↓B→キャンセル武器収納→少し前進してA、B、B＋C、↓B…

武器収納時の永久連続技。NINJAコンボ中に武器を取り出したあと、↓Bキャンセルで武器を収納する。これは硬直時間がほとんどないので、歩いて間合いを詰めてからAにつなぎ、繰り返し決めていくことができる。

注意点はAを押すときにレバーをニュートラルに戻す必要があること。➡だと中段攻撃に化けてしまうのだ。

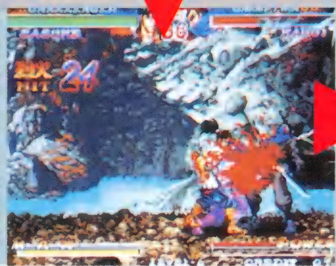
武器取り出し時でも、A、B、B、↓B→キャンセル武器収納→少し前進してA…とつなげば持っていけるぞ。



コンボ中に武器を取り出し…



↓＋Bをキャンセルして



武器収納。硬直が少ないので、



歩いてから立ちAがつながる。あとはこれを繰り返せばいいだけだ

●しゃがみ弱蹴り×3→キャンセル疾風烈神撃

下段攻撃から真超力につなぐ、かなり使えそうな連続技なのだが、入力が難しい。

出し方の一例を紹介。しゃがみ弱蹴りの3発目を➡↘⬇↙＋Cと入力、そして素早く⬅⬇↘➡＋AC。試してみれ。



カムイ

●前ジャンプ強蹴り→近距離B、A、A、B、➡B→ダッシュして近距離B、A、A、⬇B→キャンセル鬼烈斬・鬼雨

武器取り出し時の連続技で、しゃがんだ鴉、雲仙、信長に入る。最初のNINJAコンボの➡Bでよろけさせて次につなぐというものだ。超烈火モード中なら、体力満タンの相手をKOできるぞ。

よろけ回復されると決まらないが、画面端なら確実に決まるぞ（ダッシュする距離が少しだけでいいため）。



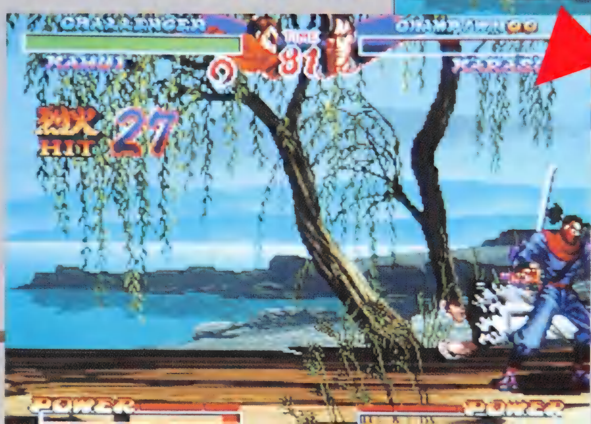
しゃがみ食らいをよろけさせて



そこに近距離立ち強斬りからのNINJAコンボを叩き込むべし



つなぐのは⬇＋B。これにキャンセルをかけて…



鬼烈斬・鬼雨で滅!!　条件が厳しいけど、うまく決まればこの通り。即死させることができるのだ

●前ジャンプ強蹴り→近距離B、A、A、B、➡B→遠距離立ち強パンチ

武器収納時の気絶連続技。前の連続技を少しアレンジしたものなので、入るのはしゃがんだ鴉、雲仙、信長のみ。条件は限られているが、よろけさせたあとはボタン連打でつながるので、かなりお手軽に気絶させることができる。



雷牙

●爆雷陣→前方ジャンプ強蹴り→近距離立ち強パンチ→垂直ジャンプ強蹴り

体力の4分の3を奪ったうえに気絶させる連続技。爆雷陣を出したらすぐに前方ジャンプ、少し引きつけて強蹴りを当てる。立ち強パンチは連打するとNINJAコンボが出てしまうので、目押しで1回だけ押すこと。あとはレバー↑入れっぱなしでタイミングよく強蹴りを出せば完成だ。食らい判定の関係で、カムイと雷牙には決まりにくい。

また、爆雷陣→ダッシュ中↘+C→ダッシュ中↘+C→ダッシュ中↘+Bというのも入る。気絶しないが見た目がカッコイイのでおすすめ。

●前ジャンプ強蹴り（OR↓+C）→A、C→A、C→A、C、D→キャンセル電撃殺→地雷龍

NINJAコンボを2発で止めて技をつないでいく連続技。武器収納時限定。気絶でも永久でもないけど、一応入るということで。



爆雷陣は始めの落雷から当てる



間を開けずに跳び込み強蹴り



これがややムズ。連打は厳禁だ



最後は多少遅れてもOK。アセって地上技に化けないように



天和

●前ジャンプ↓+C→近距離C、C、↓B→キャンセル呪縛符→しゃがみ強パンチ→キャンセル風烈弾

武器収納時の気絶連続技。武器取り出し時だとこれだけで気絶することはないが、事前にしゃがみ強キックなどを当てていれば気絶する。決まれば勝ち確定だし、難易度も高くないのでかな〜り使えるのだ。でも、雷牙にだけは決まらないので注意。

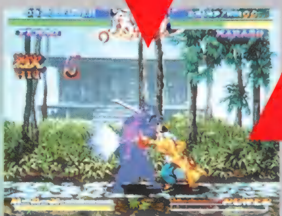
8月号で紹介した太極破につなぐ連続技なら、気絶はしないものの全キャラに決まり、ダメージも大きい。雷牙に対してはこれで安定しておこう。

●しゃがみ弱蹴り→しゃがみ弱蹴り→キャンセル太極破

下段攻撃からの連続技なのでそれなりに役立つのだが、少々難易度が高いのがガン。2、3発目を↓↙←↙+C、キャンセル↓↘→+ABと入力するといいだろう。



裏回りから決まるので実戦向き。かなり使えるぞ



NINJAコンボから呪縛符につないでシビれさせ…



そこにしゃがみ強パンチを当てると相手は浮く



キャンセルで風烈弾を出せば空中の相手に当たる。すべて決まれば、相手を気絶に追い込むことができるぞ



跳び込み強蹴りからしゃがみ弱パンチ。ここまでは簡単だ

この辺から難しくなる。目押しで近立ち弱蹴り〜NINJAコンボとつなぐ

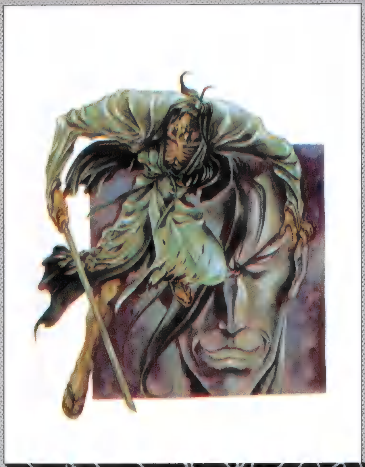




気狂障壁はキャンセルのタイミングが遅れるとつながらない。先行気味に入力するように



最後は楽。気絶するぞい



鴉（からす）

●前ジャンプ強斬り↓近距離立ち強蹴り↓キャンセル武器収納（2ヒット）↓キャンセル弱疾風羽↓前ジャンプ弱パンチ

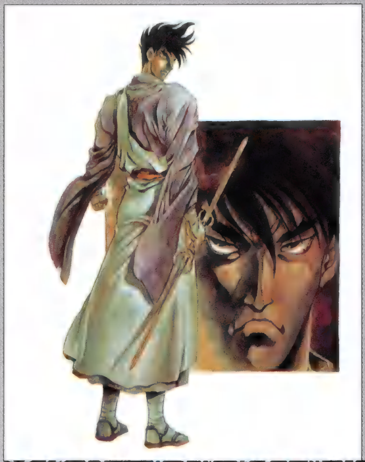
●前ジャンプ強蹴り↓しゃがみ弱パンチ↓近距離立ちC、B＋C、D、B↓キャンセル気狂障壁↓前ジャンプ強蹴り↓キャンセル弱（強）羽刃

●前ジャンプ強蹴り↓近距離C、C、D、➡A↓ダッシュして近距離立ちC、B＋C、D、B↓キャンセル気狂障壁↓前ジャンプ強蹴り↓キャンセル弱（強）羽刃

3つとも相手を気絶させる連続技。1つめは武器取り出し時のものだが、武器収納時でもキャンセル武器収納を省けばOK。ジャンプ弱パンチはジャンプ直後に出すこと。

2つめは武器収納時。あらかじめ超力ゲージを少しためておく必要がある。

3つめも武器収納時で、相手がしゃがんで食らった時だけ決まる。よろけ回復可能だが、難しいのでよしとしてね。



鳳凰（ほうおう）

●前ジャンプ強蹴り↓近距離B、A↓遠距離立ち強パンチ

驚くほど簡単に気絶させてしまう連続技。NINJAコンボを2発目で止めて、タイミングよく遠距離立ち強パンチにつなぐのだ。武器収納時限定だし、間合いが遠いと決まらないのでチャンスは少ないが、一応覚えておくといい。

●前ジャンプ強蹴り↓近距離D、D、D↓少し前進して近距離D、D、B↓キャンセル武器収納↓少し前進してA、B、A↓A、B、B↓キャンセル破邪・霊波動

画面端でしゃがんでいる相手に決まる即死連続技。最初は武器取り出し状態だ。D、D、Dがヒットするとよろけさせるので、ほんのわずかだけ前進して次につなぐ。武器収納のあとは長め（といっても少しだが）に歩いて間合いを詰めないとあとがつながらないぞ。よろけを回復されると決まらないが、素早い回復が必要なので勘弁。

相手がしゃがんで食らった場合、ここまでヒットした時点でよろけさせることができる



続いてNINコンから武器収納…



前に歩いてから立ちAにつなぐ。中段攻撃に化けないように、レバーは必ずニュートラルに戻すこと





最後は破邪・霊波動でKO！ゲージは連続技の最中にたまってくれるぞ



ナツメ

●前ジャンプ強蹴り↓近距離立ち強パンチ↓キャンセル強百鬼連砕↓少し前進して遠距離立ち強パンチ

ジャンプ強蹴りは裏回りが可能なので結構決めやすく、しかも気絶させるという使える連続技。武器収納時限定だ。
カムイ、雷牙、霞の3人には決まらないが、近距離立ち強パンチのあとをキャンセル強武器取り出し↓キャンセル強百鬼連砕↓ダッシュして近距離立ち強キックにすればカムイ、霞に入り、気絶させることができる。雷牙だけはダメ。



跳び込み攻撃、強パンチ、



キャンセル百鬼連砕。ボタンは連打しないで4ヒットで止める。ここまでは普通っぽいが…



遠距離立ち強パンチでの追い討ちを加えると、なんと気絶させることができるのだ

●しゃがみ弱パンチ↓キャンセル強踏破穿撃↓しゃがみ弱パンチ↓キャンセル強踏破穿撃…

気絶するまで入り続ける永久連続技。踏破穿撃を一回目で止めれば、しゃがみ弱パンチ↓キャンセル踏破穿撃…とつなげることができるのだ。



無限君は極めるしかない!?



ゴエモン

●A、B↓キャンセル天誅爆（2回目まで）↓A、B↓キャンセル天誅爆…

天誅爆を瞬殺烈火の2回目で止めて、タイミングよく立ち弱パンチ（斬り）からNINJAコンボにつなぎ、キャンセル天誅爆…と繰り返す永久連続技。武器取り出し時、収納時のどちらでも決めることができるが、武器取り出し時だと少しタイミングがシビアになる。

●A、B↓キャンセル武器収納↓少し前進してA、B↓キャンセル武器取り出し↓少し前進してA、B…

これも永久連続技。武器収納、取り出しともにスキがないことを利用したものだ。注意点は、キャンセルを早めのタイミングで行うことと、前進したあとはレバーニュートラルでAを押すこと。忙しい操作が必要な連続技だ。



瞬殺烈火を2段目で止めれば



立ちAが連続技に。ここからつながるNINJAコンボのBはキャンセル可能。繰り返し瞬殺烈火が決まるわけだ



これでスキを減らして



離れたぶん間合いを詰めてから立ちA～以下略



雲仙

●前ジャンプ強蹴り↓遠距離B、B↓近距離立ち強パンチ

武器収納時の気絶連続技。着地後の立ち強パンチが遠距離技になるように、少し遠めから跳び込むのがポイント。最後の近距離立ち強パンチは早いとNINJAコンボになってしまうので、タイミングよく目押しで出そう。

●前ジャンプ強蹴り↓C、C、➡A↓C、C、⬇A、B↓弱懺悔覚悟↓C、C、➡A↓C、C、➡A

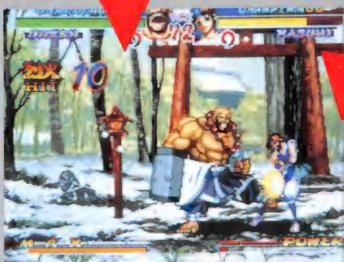
しゃがんで食らった相手に決まる、武器取り出し時の連続技。最初のNINJAコンボは3発目で止め、その場でC～NINJAコンボにつなぐ。4発目がヒットすると相手はよろけるので、弱懺悔覚悟で追撃。瞬殺烈火にはつながずに、目押しでC～NINJAコンボにつなぐ。これも3発目で止めて、少しだけ前進してC、C、➡A。これでKOすることができるぞ。



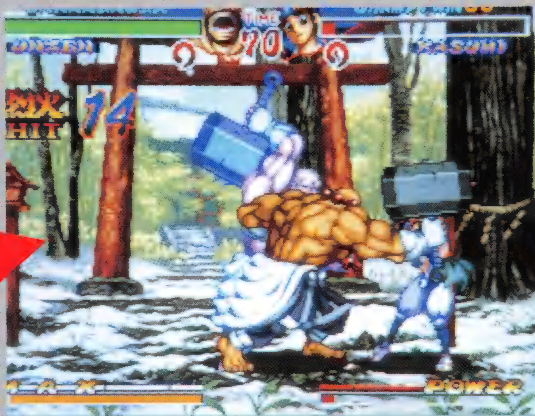
中段じゃないのになぜかよろける



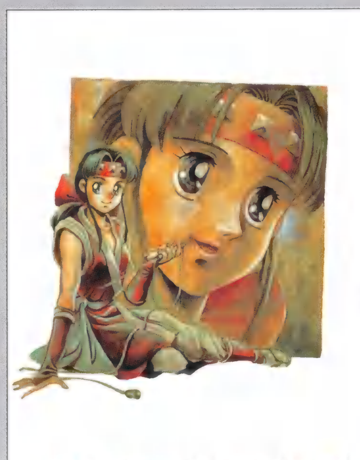
弱懺悔覚悟で追撃&接近



立ち弱蹴りにつなげて…



ピシ（C）、ピシ（C）、ゴイーン（➡A）を2セット入れればKOナリ。ほかの連続技に比べれば簡単な方だ



霞

●前ジャンプ強蹴り↓しゃがみ武器取り出し↓キャンセル緋旋円舞陣

気絶も即死もしないけど、闇超力につながるのでダメージはそこそこある。入力方法は、⬇⬇+BC、キャンセル↙⬅➡+ACがやりやすいだろう。超烈火モード中にでも狙ってみるといい。

画面端かつキャラ限定（鴉鳳凰、ゴエモンなど）で、武器取り出しからキャンセル弱緋旋蹴↓緋旋円舞陣にすることも可能。信長には近距離立ち強パンチ↓キャンセル武器取り出し↓キャンセル強緋旋蹴↓緋旋円舞陣まで入るぞ。

●しゃがみ弱パンチ↓キャンセル緋斬撃（2発目まで）↓しゃがみ弱パンチ↓キャンセル緋斬撃…

武器収納時の永久に入っちゃう連続技。緋斬撃は瞬殺烈火の2発目までを使う。そのあと目押しでしゃがみ弱パンチにつないで繰り返しだ。ちなみに、しゃがみ弱パンチを2発に増やすことも可能。



キャラは限定されるが、画面端で弱緋旋蹴で浮かせたところに…



空中追い討ちとして緋旋円舞陣がバッチリ決まる。出すのが遅れると決まらないため、難易度は少し高い



瞬殺烈火は2回で止めよう



さすればしゃがみ弱パンチにつながりウハウハなのだ



蘭丸

●前ジャンプ強蹴り↓近距離B、B↓少し前進して立ち弱パンチ↓キャンセル幻桜舞↓前ジャンプ強蹴り↓キャンセル幻斬舞・虚空

蘭丸には気絶、永久連続技の両方がある。これは気絶の方で、武器収納時限定。近距離立ち強パンチは2段技なので、NINJAコンボと合わせて3ヒットする。そのあと、わずかだけ前に歩いてレバーニュートラルで立ち弱パンチだ。幻桜舞のあとは少し待ってからジャンプすること。つなぎが遅いと気絶しないぞ。

●近距離C、C、➡A、➡C↓近距離C、C、➡A、➡C…

こっちは永久連続技。武器取り出し時のものだが、収納時でも➡Aで取り出してくれるのでどちらでも可能。4発目からCのつなぎは、間隔が開いてしまうとつながらない。タイミング命だ。



このときはレバーニュートラル



ここから➡に入れてA…



Cとつなぐ。このあとさらに



立ち弱蹴り〜NINJAコンボとつないで繰り返していける。かなり難しいけど、興味があったら挑戦してけろ



信長

●(A、➡A)×3〜4セット↓キャンセル黒旋連環殺↓前ジャンプ強パンチ

NINJAコンボを2発目でやめて、繰り返し入れ続けるという連続技。少しづつ間合いが離れてしまうため永久には入らないが、数セット入れて➡Aからキャンセル黒旋連環殺＋追い討ちで気絶させることができる。A、➡Aを、地上からいきなり始めた場合は4セット、ジャンプ強蹴りや➡＋C（よろけ）からつないだ場合は3セット入れておけば気絶するぞ。

ちなみに武器収納時限定だ。

連打は厳禁。タイミングよくボタンを押そう





うまくいけばたくさん入る。キャンセル黒旋連環殺＋ジャンプ強パンチで気絶してもらいましょう

●↘A、➡D、B、D、➡B↓ジャンプ弱蹴り

画面端に追い詰めた時に決めることができる、へなちょこ連続技。闇コンボを決めたあと、浮いた相手にジャンプ弱蹴りで追い討ちができるのだ。弱蹴りを出すタイミングがシビアだし（遅れると当たらない）、ダメージも大したことないうえ相手はダウンしなくなる。へなちょこだ。



画面端で闇コンボを決めたあとは追い討ちのチャンス



難しいくせに減らないけど

オーバートップ

OverTop™



©SNK／ADK 1996

ADK	レース	210M
MVS 発売中 88,000円	カセット 発売中 29,800円	CD 発売中 4,800円

いよいよラスト3コース！ゴールまで突っ走れ!!

攻略/風のFLN

8月号からはじまった、SAFALIによるコース別攻略もいよいよ最終回！ 最終コースはSAFALI向きの快適コース。今までの経験を活かして、気持ちよ〜くゴールだ!!

コース別攻略

5コース 荒涼の大地

このステージは最初から最後まで荒れ地（砂漠）なので一度スピードが下がると最高速に戻るまでにかなり時間がかかってしまう。くれぐれもコース端に接触しないように！ スタートしたらとりあえずジリジリと左に移動しよう。



インについてタイムをけずれ！

①のコーナーはインを保ちながらショートドリフトを使う。抜けたあとは少しずつ右にラインを移しておくといい。

②のシケインはできるだけ直線的なライン取りを意識して走ろう。このあとのコーナーまでの距離がかなり短いので気を抜かないように。



ライン取りが重要！ 直線的に…

③のコーナーはアウトにふくらまないように抜けること。コーナーの角度はそんなに難しくないので一瞬だけドリフトを使ってインをキープしよう。

④の地点は裏道への入口だ。突入したらすぐにハンドルを切り、⑤の直線の左側に寄っておこう。地面の色でコースの幅が分かるぞ。



芸術的なコーナーリング。ウハウハだ！



⑥のコーナーは特に問題ない。できるだけインベタを心がけよう。



ここから裏道へ、迷わずGO!!

⑦のコーナーがこのコース最大のポイントだ。コーナーの角度はラクチンなのだが、インを狙うと岩に接触してしまうことが多い。左側に4つの連続した標識が出た直後にハンドルを切ろう！ このタイミングがオススメだ。このへんの微妙な感覚は何度も走って体で覚えるのも重要だ。



ぶつかった!! 岩の判定が大きいゾ！



左下の標識に注意してタイミングを計ろう！

最終コーナー⑧は、角度的にはラクなコーナーなのでサクッと抜けよう。もちろんイン側を走ろう。コーナーアとゴール地点をできる限り直線で結ぶライン取りをするとベストだ。

6 コース 憩いの海



のどかな風景を見ながら、飛ぶように走れ！



ジャンプの着地点。ここからハンドリング開始だ！

このステージはコースが舗装されているのでかなりのスピードが出せるぞ。これでこそオーバートップだ！

①のコーナーは特に難しい点はない。スピードを楽しみつつ、海岸の素晴らしい景色を楽しもう！

②の地点は左へのコーナーが2つ連続している。ドリフトを使うとコース端に接触してしまう危険大なので、ここはレバー操作オンリーで切り抜けよう。

③地点の左が裏道の入り口だ。2つのジャンプ台を越えてから少しずつ右にハンドルを切っていくと、スムーズに裏道に入ることができるよん。縦に並んでいる黄色の標識を見ると位置合わせがラクにできるぞ。

④は正規のコースとの合流地点。右へのコーナーそのものに問題はないが、⑤地点でのショートカットにアウトから突入するために、できるだけコースの右に寄っておく必要がある。ハンドリングのタイミングとして、コース左上の駐車場の入り口にパイロンが2つ並んでいるのが見えた瞬間に左にレバーを入れるとイイ感じだ！

⑤〜⑥間のショートカットがこのコース最大のポイント。スピードが落ちることはないので道路を気にせずにガンガンショートカットしよう。左のコース端近くの位置を保ちつつ、一直線に飛ばそう!!

⑦の最終コーナーは問題な〜しの角度だ。ノンブレーキでもオッケーなので好きなようにクリアしてくれ。目標タイムは22秒台。余裕だよ!!





この標識より左が裏道に入れるラインだ



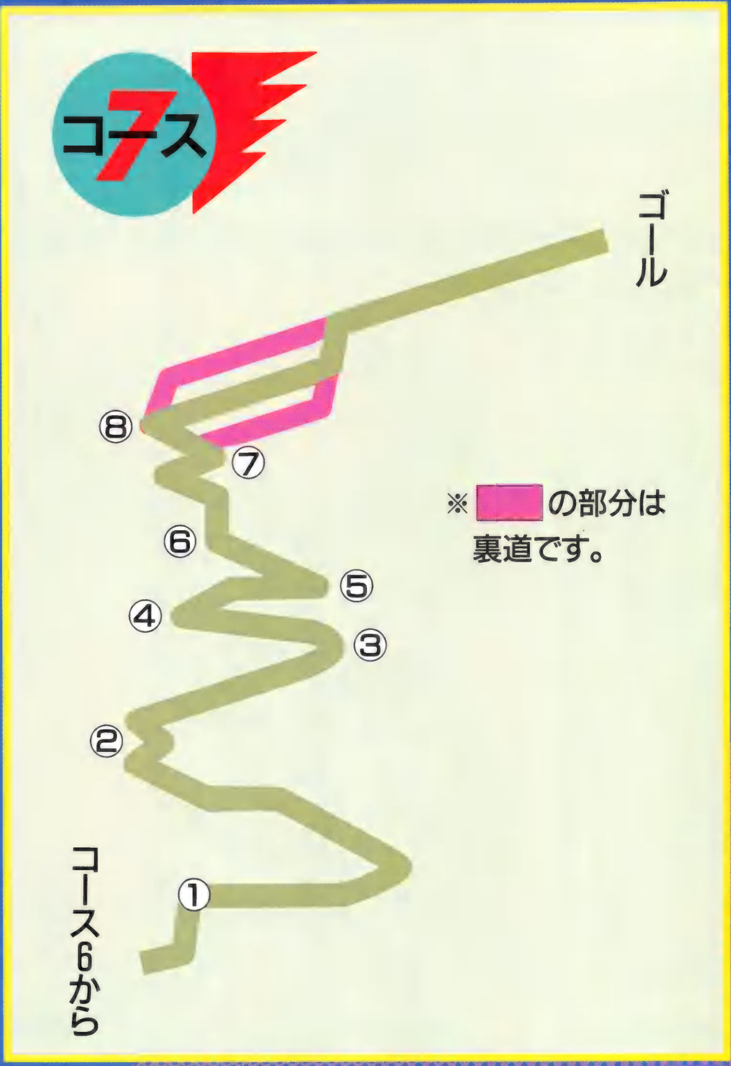
インをキープしてコーナーリング。GOODだ！



左上のパイロンが見えた!! 左にレバーを入れろ！



ジグザグコーナーをショートカット。大胆に！



コース7 歓喜の街

ついに最終コース。急なコーナーが連続するハイレベルなコース構成になっている。が、最も快適に走れるSAFAL-向きなコースともいえる。時速250kmで一気に走り抜けよう！

①が裏道の入口だ。この裏道は激しいコーナーもなく、スピードも落ちないので無条件で突入だ!!


オーバートップ名物の裏道もそろそろ見おさめか…

裏道に入ったら、次のコーナーのために少し左に寄っておこう。フェンスらしき境界線が2本並んでいるが、右側（灰色の方）は電線なので気にしなくてよし！

つまり左の緑色のフェンスを意識しておいて、それが途切れたら左にハンドリングするというのがここのポイントだ。

②地点は高速シケインになっているが、特に問題はない。ノーブレーキで、できる限り直線的なライン取りをしよう。

③のコーナーは角度がキツめなのでショートドリフトを使おう。ピンポイントブレーキでもOKだ。もちろんアウトにふくらまないように！


車体の左に注目！　右側の灰色の線はくぐれるぞ


左のフェンスが途切れた!!　今だ、左にまがれ！

④のコーナーも角度がキツイので画面上に標識が出てからコーナリングをはじめても遅く、アウト側にふくらんでしまいやすい。少し先読み気味にハンドルを切りはじめておく感じでいこう。

⑤のコーナーもほんの少し先読みでショートドリフトするとスムーズなライン取りができるぞ。


ここも先読みでGO！
ショートカットだ


先読みコーナーリングで、
ライン取りはGOOD!

⑥のコーナーはスピードが出ているため、見た目よりキビシイ。少し急ハンドル気味にまがるのがGOODだ。

⑦と⑧は裏道の入口。だんぜんコーナー数が少ない⑧の裏道がオススメ！


実は難所。しっかり意識してまがろう！

あとは何の問題もない右コーナーをかる～くクリアするだけ。栄光のゴールまで一直線だ!!


ここをすぎればついにゴール!!
すべてはこの瞬間のために…

キャラクターテキスト

自然の声に耳を傾け、自然のために剣を振るう！ 巫女であり、戦士でもあるナコルルに迫る！

ナコルル



名前：ナコルル
格闘スタイル：シカンナカムイ流刀舞術
武器銘：宝刀・チチウシ
出生地：アイヌモシリ・カムイコタン
現代社会では…：淘汰され、生きてはいけない
誕生日：10月11日
身長：5尺1寸（約153cm）
体重：語らず
血液型：AB型
スリーサイズ：B73・W50・H82
趣向：自然の声を聴くこと
好きなもの：カムイコタンの森や動物たち
嫌いなもの：自然を汚す悪い人間たち
大切なもの：チチウシ（アイヌの戦士だった父親の形見）
家族構成：サノウク（祖父）、モナシリ（祖母）、リムルル（妹）
特技：毎朝作る"ラタシケプ"はみんな美味しいといってくれます
尊敬する人：どんな方でも尊敬できる一面をもっています
好みのタイプ：どんな人にも素晴らしい一面があります
平和だと思う時：森の木々に囲まれてすごしている時
剣の道について：他人を傷つけたくはないが、自然を守っていくために必要だと思う
出演作品：サムライスピリッツ、真サムライスピリッツ、サムライスピリッツ斬紅郎無双剣

★NF人気投票結果（総合順位）

第1回	第2回	第3回
3位	7位	2位

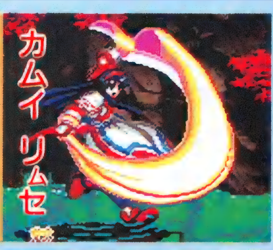
※ナコルルのプロフィールは、その出演作より編集。

部族一の剣士、ナコルルの勇姿！

●ナコルルの代表技



アンヌ ムツベ
光りを纏い相手を斬りつける。宙に浮くとレラ ムツベだ



カムイ リムセ
舞うようにマントで攻撃するぞ。飛び道具も跳ね返すぞ



カムイ ムツベ
ママハハに掴まり、空から斜めに急降下して攻撃だ



シチカプ エトゥ
守護鳥ママハハで攻撃。いってみればアムベヤトロだな



イメル シキテ
ゴー、シクルゥ！ じゃないが、狼にまたがって飛ぶ



鷹に掴まる
ママハハに掴まるぞ。しかしナコルルってよっぽど軽いのね



勝ち
キメ台詞"大自然のおしおきです"



勝ち
勝って安心。"ふうっ"ご苦労さま



負け
ママハハが見てるぞ。しっかり！

●衣装の歴史



サムライスピリッツ(1P)
2Pは赤の部分が紫になってる。ママハハは青だ



真サムライスピリッツ(2P)
ツリ目でこわ〜い。1Pは赤。ママハハは茶だ



斬紅郎・修羅(1P)
衣装も凝ってきたぞ。ママハハは上だよ〜ん



斬紅郎・修羅(2P)
カラフルなナコッチ。こういう色柄も似合うなぁ



斬紅郎・羅刹(1P)
シクルゥがかなりカッコいい。2Pは黒だ。シクルゥも黒

※なお、ゲームに登場するキャラクター"ナコルル"は、アイヌの巫女という設定ですが、実際のアイヌ民族とは無関係です。

●大自然とともに生きるナコルル

ナコルルはアイヌモシリ・カムイコタンの生まれ。

自然にすべてを依存するアイヌの生活の中で、ナコルルは自然や動物たちを愛し、大自然の声に耳を傾けていた。動物や自然に囲まれて生活してると心の穏やかな人になる、っていうけど、ナコルルを見ているとまったくうなずけるよね。彼女は心の底から森羅万象を愛し、人を傷つけることを嫌う、心優しい少女なのだ。

●自然の声を聞き自然を護る少女

ナコルルが自然の声を聞くことができるのは、彼女が巫女の家系に生まれたからだ。歴代の巫女の中でも秀でた能力を持った彼女は、汚されつつある自然の悲痛の叫びを感じ取り、その自然を守るために剣を振るわなくてはならない、という悲しい宿命を背負っている。

なぜ人を傷つけることを嫌う彼女が闘わなくてはいけないのかというと、ナコルルは大自然の声を聞くトゥス（巫術）という能力を持つ巫女であると同時に、アイヌの戦士としてウェンカムイ（悪神）と闘うためのウェインカル（観自在・透視術）という能力を持ったラメトク（勇者・戦士）でもあるからなのだ。

自然、故郷、動物、仲間…。守るべきすべてのもののために、ナコルルは闘っているのだ。

●ガルフォードとの恋仲(?)は?

しかし、どんなに秀逸な能力の持ち主であっても、やはりナコルルだって女の子なのだ。おまけにあのルックスだし、色恋沙汰の一つや2つは…ねぇ。

お相手はほとんど公認(?)となっているガルフォード。自然を愛する心やさしいナコルルに彼が魅かれるのも無理はないよね。なんともお似合いじゃあ～りませんか！　っていってもナコルルの方はガルフォードのことを〝動物想いのいい人〟としか語っていない。出たよ〝いい人〟攻撃！　SNKの男キャラって、どうもいつもかわいそうだなぁ…。

※アイヌ語ではtu（トゥ）をカナ1文字で表記する方法として「ト゚」もしくは「ㇳ」が使われている。

ナコルル　バックストーリー

●サムライスピリッツ

自然の声を聞くことのできる巫女の家系に生まれたナコルルはある日、大自然の悲痛な叫びを感じ取った。

何者かが自然に異変を引き起こしている…。

愛する自然の危機を察したナコルルは、彼女のもう一つの顔である部族一の剣士として立ちあがった。

できることならば人を傷つけずに解決させたい。人を傷つけることを嫌う心優しい少女はしかし、愛する自然に異変を引き起こす元凶を断つために、宝刀チチウシを手にし故郷をあとにした。

守護鳥ママハハとともに必ず戻ると仲間に誓って。

●真サムライスピリッツ

闘いから約1年。異変の元凶を断つことで愛する自然と動物たちとを護ったナコルルは、生まれ故郷のカムイコタンに帰ってきていた。

ある日、朝靄のかかる白樺の木立の中、彼女はいつもと同じように意識を解放し、自然と対話しようと静かに目を閉じた。しかし、自然は無言のまま、新たな異変を彼女に告げた。

大自然の声が何も聞こえないのである。

いけない！　自然の魂が魔界に吸い取られているわ。…急がなくては…。さぁ、いこう、ママハハ！

彼女は宝刀チチウシ、守護鳥ママハハとともに、再び平和な自然を取り戻すべく、闘いの旅に身を投じた。

魔物との闘いによって命を落としたといわれる、父や母と同じように…。

…そして彼女は2度と故郷に戻ることはなかった。

カムイコタンで姉の帰りを待つ妹リムルルの元に戻ってきたのは、守護鳥ママハハが運んできた、姉の赤いリボンの括られた宝刀チチウシだけだった。それはつまり宝刀の所有者の死を意味している。

ナコルルは大自然を護るために己の命を捧げたのだ。

〝木々や野をかける風の中に私はいます…〟という言葉を残して。

●斬紅郎無双剣

大気はいつものように穏やかに、そして優しくナコルルを包んでいたが、巫女として成長を遂げている彼女は、大気のわずかな乱れに気がついた。

自然の調和を乱す存在がいる…。

〝鬼〟の異質な闘気や精神を救うため、彼女は宝刀チチウシ、守護鳥ママハハ、そして彼女を護る狼シクルゥとともに旅立った。

ナコルル相関キャラ紹介

ガルフォード

正義を愛するアメリカン忍者。ナコルルに魅かれている。

リムルル

ナコルルの妹。姉には及ばないが巫女としての能力を持つ。まさに多感な氷の精。

ナコルルと愉快な仲間たち

ナコルルの旅のおとも、チチウシ、ママハハ、シクルゥについて説明しよう。

宝刀チチウシ

メノコマキリと総称される婦人用の小刀の一種で、守護鳥ママハハにより代々受け継がれる。ナコルルの前は、同じくアイヌの戦士であったナコルルの父親が所有していた。

守護鳥ママハハ

宝刀チチウシを護るという使命を持ち、そのためチチウシを使用する者には献身的に仕えるが、その所有者が命を落とすと、次の所有者へと宝刀を授けるため、カムイコタンへと刀を持ち帰る。

※クマタカ：南アジアから日本列島にかけて分布する。全長約75㎝。日本に住む亜種が最大といわれている。

シクルゥ

ナコルルを護る狼。日本の狼ではなく、流氷にのって海を渡ってきたシベリアの狼。

※シベリア狼：ロシア産の狼のことを指す。体型は極めてイヌに近く、毛色は一般的には黒い差毛を持つ灰褐色と、いわゆるオオカミ色。



〈参考文献〉万有百科事典（高野伸二、増井光子／小学館）、動物大百科（平凡社）



設定原画



ワンポイントキャラクターレッスン

アイヌの言語文化について学んでみよう

アイヌの言語の順序は日本語と似ているが、起源は不明。

アイヌは文字を持たず、古老が炉端で伝説などを語り伝ええてゆく口承文学が発達した。アイヌ文学のジャンルは30近くあるが、次のものが代表的である。

〈叙情歌謡〉

祭りの時など、室内で婦人たちが円座を作り歌う「祭り(ウポポ)の歌」、赤子をおぶったり、シンタという揺りかごに乗せて歌う「イフムケ」など。

〈叙事詩〉

アイヌの生活・信仰のよりどころとなった神話を内容とする「神々の歌(カムイユーカラ)」、その中で、特にアイヌの祖先と信じられているアエオイナ神の功績を歌った「聖伝(オイナ)」など。

〈散文文学〉

「神々の歌」を散文化した、「神々の昔話(カムイウエペケレ)」、昔の大酋長の実歴談の「人間の昔話(アイヌウエペケレ)」、日本から伝わった昔話がアイヌ化され語り伝えられた「和人昔話(シサムウエペケレ)」。

そして、アイヌ文学を代表するものに、民族の英雄ポイヤウンペを主人公にした戦物語「英雄詞曲(ユーカラ)」がある。これは世界5大叙事のひとつで、アイヌ民族が生んだ最大の文化遺産である。

必殺技名に学ぶ楽しいアイヌ語講座

ナコルルの生まれはアイヌモシリのカムイコタン。だから必殺技名は当然アイヌ語。でもちょっと難しくて意味が分からないよね。

そこでナコルルの技名の訳をここに公開！ついでといってはなんだけど、同じくアイヌ語の必殺技を持つ妹のリムルルの方もフォローしといたんで、しっかりお勉強だ！

ナコルル

アンヌ　ムツベ：勝利の刃
レラ　ムツベ：風の刃
カムイ　リㇺセ：神の輪舞
レラ　シゥ：つむじ風
シチカㇷ　エトゥ：鷹の嘴
シチカㇷ　アㇺ：鷹の爪
メㇽ　シキテ：閃光の牙
カント　シキテ：天の牙
イメル　シキテ：稲妻の牙
エプンキネ　シキテ：守りの牙
レラ　オ　チキㇼ：風に乗る脚
エレルㇱ　カムイ　リㇺセ：輝ける神の輪舞
ヌペキ カムイ シキテ:輝く神の牙

リムルル

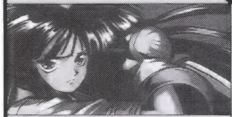
カムイ　シトゥキ：神の鏡
コンル　メㇺ：氷の泉
ルプㇱ　クアレ：凍れる弓
コンル　シラㇽ：氷の岩
ルプㇱ　テㇰヌㇺ　チィゥ：凍れる拳・突く
ルプㇱ　テㇰヌㇺ　ヤク：凍れる拳・砕く
コンル　ノンノ：氷の花
ルプㇱ　トゥム：凍れる力
ウプン　オㇷ：吹雪の槍
ルプㇱ　カムイ　エムㇱ：凍れる神の刀

※ナコルルは実際のアイヌ民族とは無関係です。

〈参考文献〉ビクトリア現代新百科（知里高央／学研）、アイヌの歴史（三好文夫／講談社）、学芸百科事典（久保寺逸彦／旺文社）

▶キャラクターテキスト

必殺技名一覧



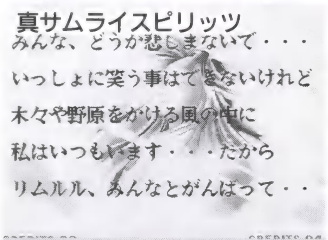
	サムスピ	真サム	斬紅郎・修羅	斬紅郎・羅刹
必殺技				
アンヌ　ムツベ	○	○	○	○
レラ　ムツベ	○	○	○	○
アムベ　ヤトロ	○	○		
カムイ　リムセ		○	○	○
レラ　オ　チキリ			○	○
ママハハを呼ぶ	○	○		
鷹につかまる	○	○	○	
鷹つかまり攻撃			○	
ヤトロ　ポック	○	○		
カムイ　ムツベ	○	○	○	
レラ　シゥ			○	
シチカプ　エトゥ			○	
シチカプ　アム			○	
狼にまたがる				○
狼乗り攻撃				○
メル　シキテ				○
カント　シキテ				○
イメル　シキテ				○
エプンキネ　シキテ				○
秘奥義				
アペフチ　カムイ　リムセ		○		
武器破壊技				
イルスカ　ヤトロ　リムセ		○		
武器飛ばし技				
エレルシ　カムイ　リムセ			○	
ヌペキ　カムイ　シキテ				○



エンディングショット



平和を取り戻し、無事故郷に帰還!



命を捧げることで自然を護ったナコルル

サムライスピリッツ 斬紅郎無双剣


そして、ナコルルは大地に還ったのだ

ナコルルのおしおき台詞集

サムライスピリッツ

■スタートメッセージ
山のカムイにちかって必ず勝利を!
アイヌの戦士は私だけ、入りくるなら死あるのみ!
まねるなら、もっと綺麗にばけなさい!　(VSナコルル)

■勝利メッセージ
女の子に手をあげたあなたがわるいのよ。精神修業もしっかりね。　(斬り勝ち)
テムライの神々が私をまもってくれる。負けられないわ。　(必殺技勝ち)
一撃離脱が私のやり方。あなたはそれに負けたのよ!　(時間切れ・打撃勝ち)
強さも、美しさも、私の勝ちというわけね。　(VSナコルル)

真サムライスピリッツ

■スタートメッセージ
やめなさい!　そんな邪気では勝てません!

■勝利メッセージ
…ごめんなさい。木々の悲鳴が聞こえる今は、まだ死ぬわけにはいかないんです。　(斬り勝ち)
ママハハ、怪我はなかった?　え、わたし、うぅん私は大丈夫。母さまと父さまがついているもの!　(斬り勝ち)
急ごう、ママハハ!　こうしている間にもウェンカムイが人々を殺めてゆくわ。　(素手or時間切れ勝ち)
あなたは自分に負けたのよ。力ばかりが強さじゃないの。精神修業もしっかりね!　(VSナコルル)

■デモメッセージ
黒い力が増してきている。急がないと!

■勝利メッセージ
大自然のおしおきです

サムライスピリッツ 斬紅郎無双剣

声優

生駒治美/サムライスピリッツ、真サムライスピリッツ、斬紅郎無双剣、真説サムライスピリッツ武士道烈伝

メタルスラッグ設定原画&開発インタビュー







ターマ・ロビング



2P側ではじめると、ターマがプレイキャラになる。

日本の北海道出身で、PF部隊では同僚であり、悪友でもあるマルコと同じく少尉として活躍している。

趣味はバイクいじりで、好きな食べ物は日本人らしく納豆ごはん。どこでも寝られるのが特技らしい。









マルコ・ロッシ

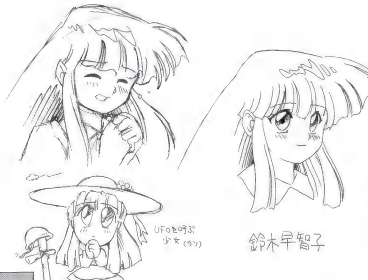
このゲームの主人公の1人。1P側ではじめると、彼を使ってプレイすることになる。

アメリカのアイダホ州出身の23歳（若い）でコンピュータプログラムが得意。

正規軍特殊工作部隊ペルグリン・ファルコンズ、通称PF隊に所属し、今回この作戦に参加している。

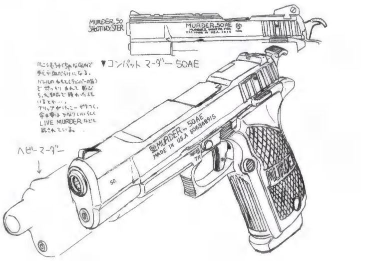
鈴木早智子



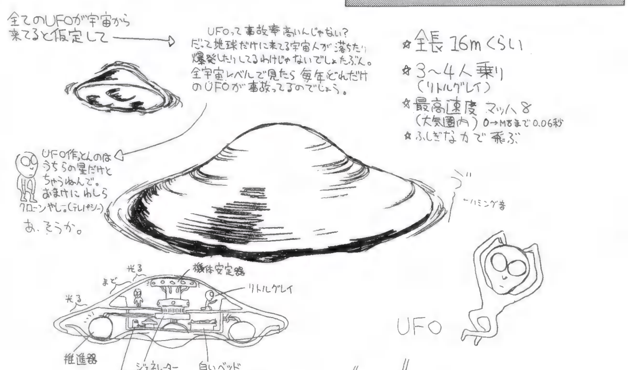


このゲームの最後のボス、デビルリバース・モーデン元帥に、恋人を殺された過去を持つこのゲームのヒロイン。
　でも、ゲーム中には登場しない（それでもヒロインなのか）。しかし、カワイイので大きく扱われることが多い。このゲームのウリである裏設定のひとつ。





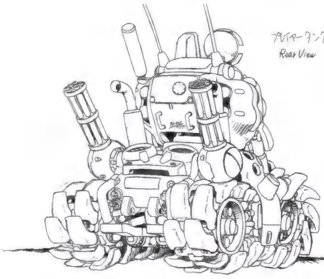
主人公のマルコ&ターマが戦闘に使用する武器。
　彼らはこの他にもコンバットナイフと手榴弾も携帯している。
　ゲーム中では小さくしか扱われない銃器に、こんなに細かい設定があるとは驚きだ！
　でも、何でも撃てる夢の銃とはスゴイな…。

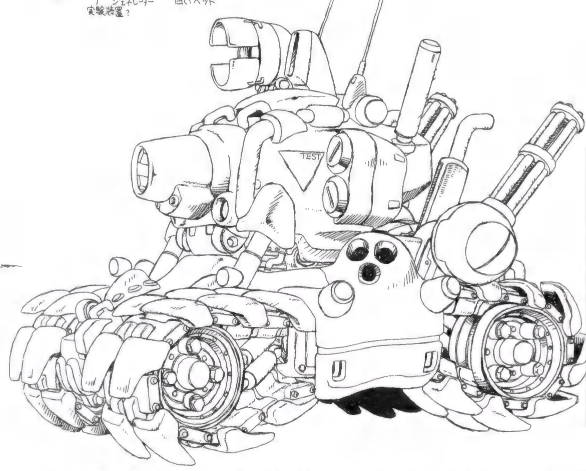


このゲームのボスを恨んでいる謎の宇宙人。
　どうやら地球を大事にしないので、抹殺したいと考えているらしい。
　これまたゲームには、直接関係ないが、異常なほどの細かい設定が泣かせる。
　でも、個人的にリトルグレイには会ってみたいなぁ…。



ゲーム中で主人公たちにアイテムをくれる捕虜。
　助けたあと、アイテムを置いて逃げていくが、その間銃弾の嵐の中を平気で走り抜けていく、このゲーム最強キャラクターである（ウソ）。





このゲームのタイトルにもなっている、最新鋭の万能戦車メタルスラッグ。
　敵の攻撃に3発まで耐えることができる、主人公の頼れる相棒である。
　ジャンプをしたり、伏せたりする戦車の姿はどこかカワイイ。

開発者に聞く…Q&A

Q：メタルスラッグの基本コンセプトや、セールスポイントをお聞かせてください。

A：ちょっとコミカルな雰囲気のキャラクターで、スピード感のあるアクションゲームをというのが基本コンセプトです。
　コミカルな雰囲気ではあるが、メカや各種エフェクトはリアルでカッコイイものを目指しました。

Q：今回の作品は、ネオジオゲームでは久し振りのオーソドックスなアクションゲームですが、特別に意識した点などはありますでしょうか？

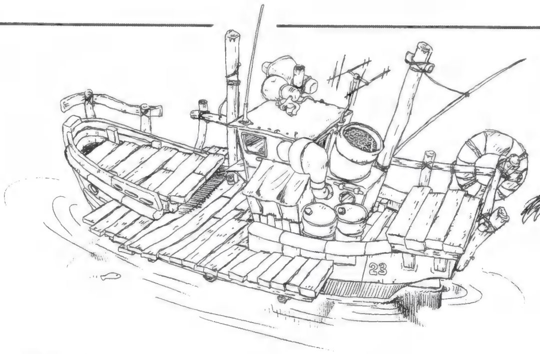
A：ぱっと見て、とっつきやすいと感じるような画面にすることです。ある程度ゲーム慣れした人も、そうでない人も幅広く楽しんでもらえるように意識しました。

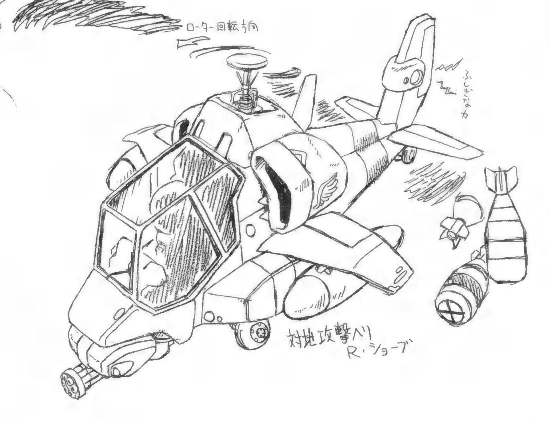
Q：このゲームに登場する捕虜は、異常にほったらかしにされているような気がするのですが…。

A：モーデン元帥はクーデターを成功させるために〝肉の

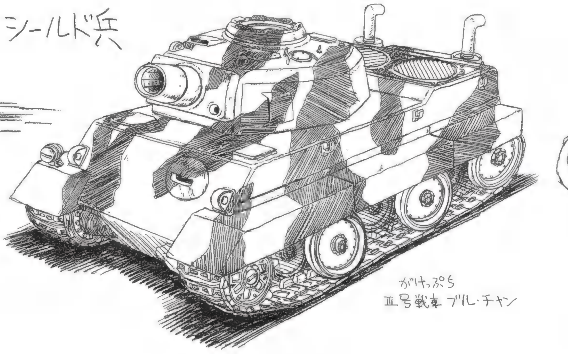
敵キャラ＆メカ特集

ここからは、敵兵と敵の兵器を紹介。
主人公たちを苦しめる敵の設定も、なかなか細かく設定されているぞ。
ごっついメカが多いが、敵キャラもどこかユニークなヤツらばかりだ。



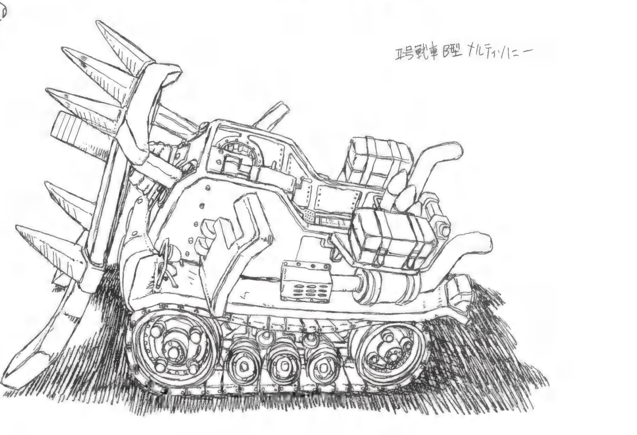












壁作戦〟という非人道的な作戦を取りました。すなわち、反逆軍の陣地内に捕らえた捕虜をわざと目立つように配置し、正規軍がうかつに攻撃できないようにしたのです。

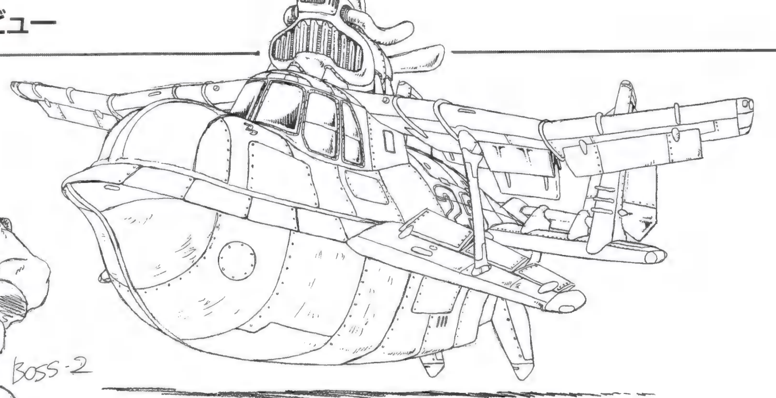
Q：最新鋭戦車のメタルスラッグは、敵が苦労して手に入れたわりには、マップのあちこちに置いてありますが、あれは敵の作戦なんでしょうか？

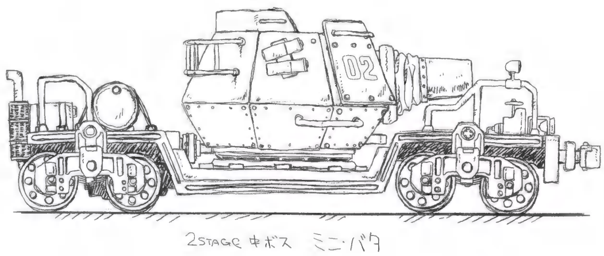
A：あの段階で生産されていたメタルスラッグは試作品だったので、悪用を避け機密を保持するために、幾重にも張り巡らせたセキュリティを解除しなければ起動しないようになっていました。おかげで反逆軍はメタルスラッグを奪ったはいいが、それを使って攻撃することまではできませんでした。当時の戦闘フィルムを見るとメタルスラッグは道端に無造作に放置してあったように見えますが、これは奪ったメタルスラッグをあちこちに分散させて隠匿、解析作業をしているところを狙って、マルコたちが奇襲をかけたからです。

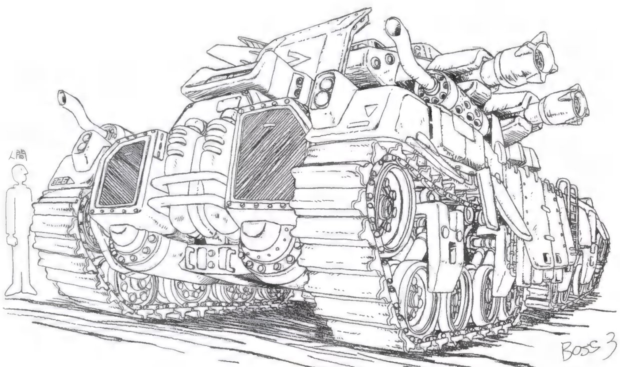
Q：ゲームをクリアするだけではなく、かなり点数稼ぎが熱い（隠しフィーチャーなど）ゲームだと思うのですが、やはりこれは狙いの一つなのでしょうか？

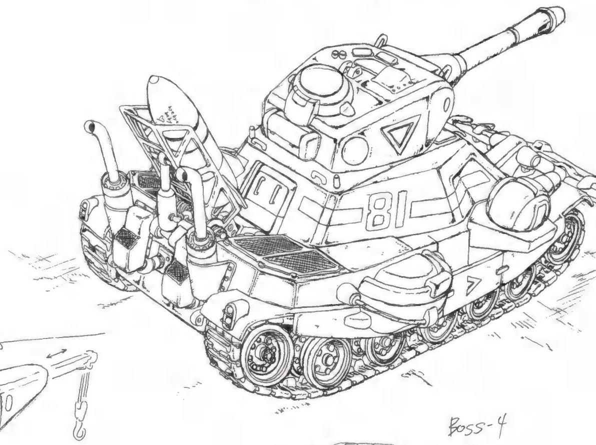
A：このゲームを気に入ってくれたプレイヤーが色々と研究できたり、何か新しい発見ができたり、少しでも長くこのゲームに接していられるような奥深さを持たせたいというのは基本コンセプトの段階

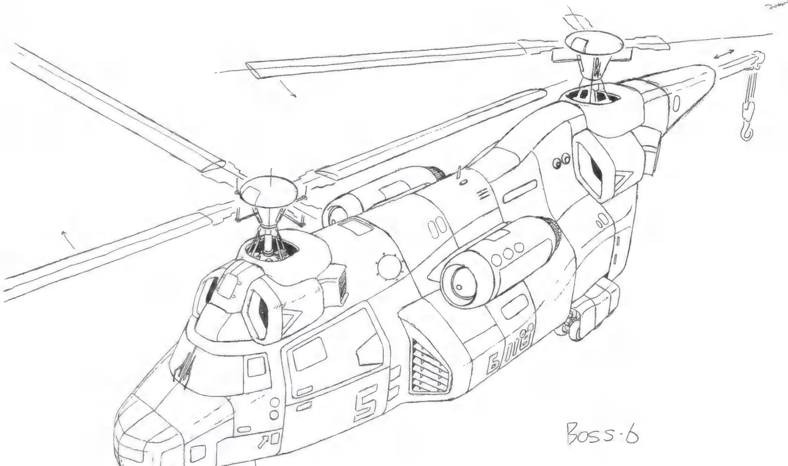


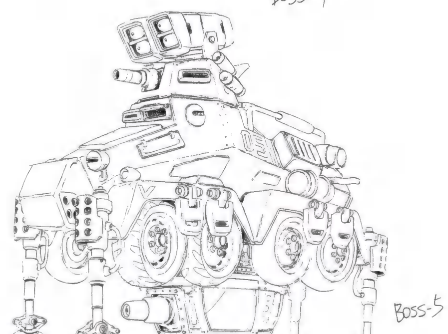












で考えられており、そういった狙いから隠しフィーチャーや、点数稼ぎの要素を盛り込みました。

もちろん、点数稼ぎを気にしない一般のプレイヤーでも、面白く遊べるようにしました。

隠しフィーチャーに関しては、色々な都合で実現できなかった物も結構あったのが残念でしたね。

Q：捕虜の名前の種類が豊富なのは有名ですが、やはり名前にはモデルなどはいるのでしょうか？ また何人ぐらいで考えたのでしょうか？

A：捕虜はゲーム上の機能としてはアイテムボックスなのですが、せっかく人間の姿をしているのだから、何かアイテム以外でプレイヤーの興味を引くような物はないかということで、名前をつけようと思いました。

ちなみに、名前をつけたのは今、質問に答えている私一人です。

Q：最後に開発の方々から読者のみなさんへ一言お願いします。

A：ゲーム作りはつらいことも多く、人目を忍んで涙をこぼすこともしばしばです。そんな時、みなさんからのファンレターや雑誌での評判を読んで、みんな元気づけられています。これからもみなさんの印象に残る、楽しんで遊んでもらえることをこころがけてゲーム作りをしていきますので暖かいご声援、ご愛顧のほどをよろしくお願いいたします。

マジカルドロップ2

設定原画&開発インタビュー



シリアスなものから、コミカルなタッチのものまで色々なキャラクターの集合原画。
パズルの面白さもあるけど、こんなキャラの素顔の設定があるのがマジドロ2の魅力だね。
ゲームとは、直接関係ない原画だけど、キャラの特徴が出ていて楽しい！



スター

ブリッコで歌が大好きな、キャピキャピギャル。

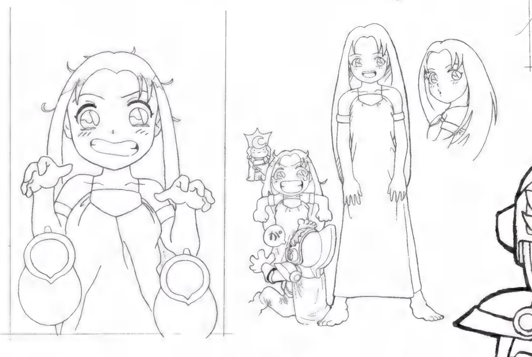
スターの名前の通りタロットカードでも、希望や順調の明るい意味を持つカードでもある。

このゲームの中で闘うには、アイテム玉が１つしかないしちょっと厳しい。彼女に希望は見えるのか？









フール

楽天家でのんびり屋。何があっても幸せそうに見える不思議なヤツ。実は前作のフールの弟。

実際のタロットカードでは、愚者と呼ばれ、狂気、放浪などを暗示する不気味なカードである。でも彼の微笑みはそんなことは忘れてしまうほどカワイイ♡





チャリオット





ハイプリエステス



行動力と野望がいっぱいのパワーあふれる戦士。

熱血漢で自分のことをヒーローだと信じ込んでいる。

彼のカードは勝利、克服の意味があり、勝負ごとにはもってこいのキャラクター。

果たして彼は、マジドロ２の世界でも勝利をつかむことができるか!?

真面目でタカビー（？）な聖職者。読書が大好きな勉強家でもある。

彼女のカードは学問や神秘をあらわすカードなのだ。

彼女は、ゲーム中でも本を読みながらという余裕を見せているが、スペシャル玉も１つなので、性能的には若干劣るキャラである。

開発者に聞く…Q&A

Q：この作品は人気パズルゲームの続編になる分けですが、マジカルドロップ２の基本コンセプト、セールスポイントをお聞かせください。

A：今回はゲーム全体をスピードアップしてアクション性を重視しました。このことによって、スピーディーなゲーム展開が楽しめるようになっていると思います。

Q：根本的な質問で、答えにくいと思うんですが、同じ色のドロップが並ぶと消えるのはどういった仕組みなんでしょうか？

A：このドロップは不思議な力を持っていて、縦に３つ以上並ぶと、パワーがたまって破裂してしまうのです。

Q：前作のマジカルドロップにくらべ、２はかなりキャラクターのタッチが変わりましたが、今のグラフィックに決定した理由などありましたらお聞かせください。

A：実はあまり深い意味はありません。グラフィックの担当が変わったのが原因ですね。

ワールド







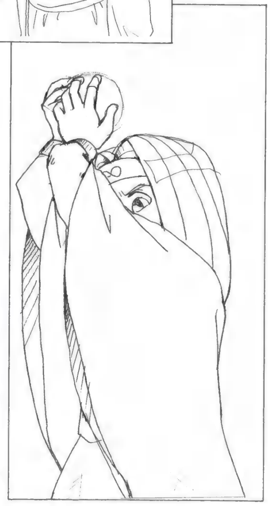
優雅な女神。再びマジカルワールドの支配者に君臨するために、この大会に参加していて、前作のボスキャラでもある。

このカードは成功、完全を意味し、その名のしめす通り、隠れキャラをのぞいては最強のキャラである。再び支配者に返り咲くことができるかな？

マジシャン







カッコつけでプライドが高いナルシストと3拍子そろった（?）ヤツ（でも花粉症でお鼻ぐしゅぐしゅ）。

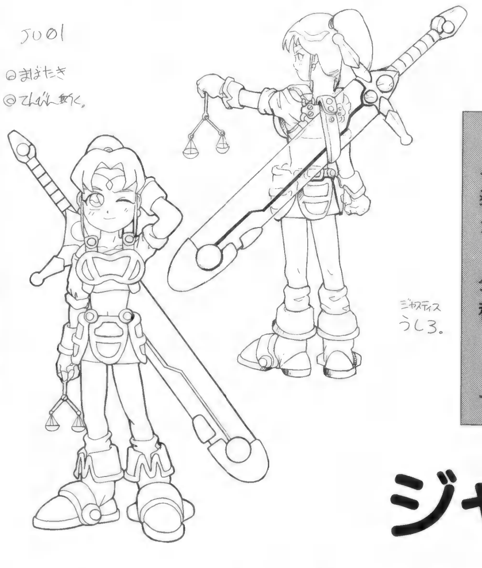
まわりから見ると、ただのイヤミなヤツだったりする。

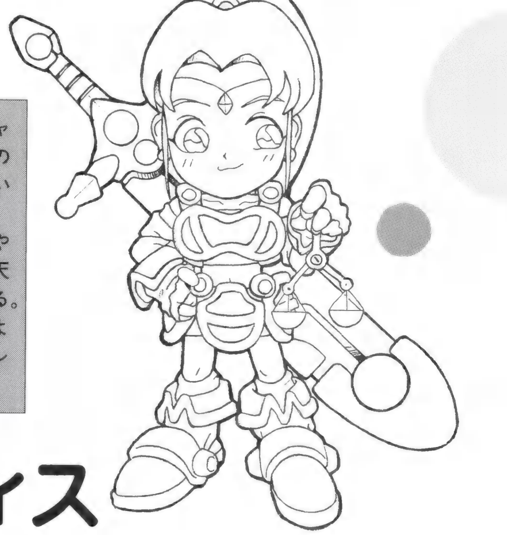
彼のカードは独創力、かけひきを意味する。

2つのスペシャル玉をもつ、なかなかの強敵。

ジャスティス







勝ち気なボーイッシュギャル。明るくて元気いっぱいの美少女戦士だ（どこかで聞いたフレーズだなぁ…）！

彼女のカードには、正義や公平の意味があり、いつも天秤を持って、画面に登場する。

背中に携帯している自分よりも大きい剣が、彼女のトレードマークだ。

Q：ゲームに登場するキャラクターはタロットカードの名前がついていますが、どういった理由からこれらのカードが選ばれたんでしょうか？

A：タロットの神秘的なイメージが気に入ったのと、そのタロットカードの中でキャラクターになりそうなものがあったので…。

Q：ピエロとブラッククラウンの2人は同じピエロですが、2人にの間にはなにか特別な関係があるのでしょうか？

A：ブラッククラウンはグレてしまったピエロです。それ以上はいえません。

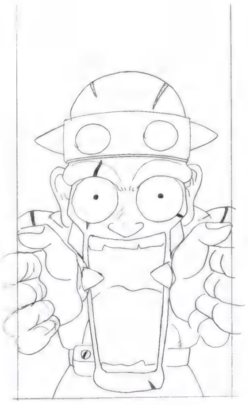
Q：ブラッククラウンの姿はアンパンマンに登場するバイキンマンに似ていますが、やはり、キャラクターを設定する時のヒントぐらいにはなっているのでしょうか？

A：偶然です。ピエロを黒くしたら、あのような感じになりました。

Q：フールが連れている動物はイヌ説とネコ説があるんですが、どちらが本当なんでしょうか？

A：ネコです。もっと簡単にいうとネコっす！

Q：マジカルドロップというからには、あの画面上のドロップはやはり飴玉なんでしょうか？　だとしたら味の設定なんかもあったりするんでしょうか？　くだらない質問





ストリングス

画面からはみ出すほどの大男、ストリングスが隠れキャラとして登場。
　中ボスなのだが、プレイヤーキャラとしても使えるのだ。
　カードの意味は勇気、力を現している。
　悪者っぽい風貌は気にしてはいけない！　もちろんボスの1人だけあって強いぞ。



デビル

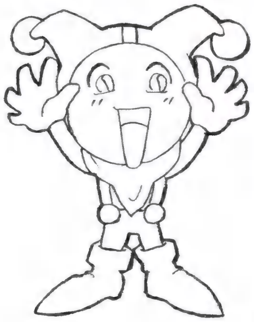
前作では最初からプレイヤーキャラとして登場していたが、今回は隠れキャラクターとして登場。
　彼のカードは堕落、病気を意味している。
　スペシャル玉は、虹と強力だが、出現率が10キャラ中最低なので苦戦が予想されるキャラ。





エンプレス

ストーリーモードのトリを務めるだけあって（本当はブラッククラウンがいるけど）、その強さはハンパじゃないエンプレス。スペシャル玉も虹が2つとまさに最強。
　繁栄、家庭を現しているカードなのだが、どこで女帝の意味を勘違いしたのか、女王様スタイルで登場だ。



ピエロ

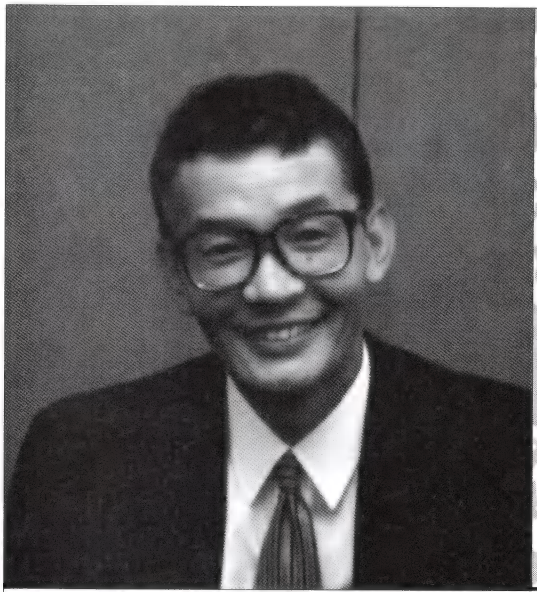
使用キャラではないのだが、プレイヤーの意のままに、玉を吸い込んでは吐き出す働き者。
　激しい左右の動きにも、素早く反応してくれるカワイイキャラだ。
　同じピエロなので、ブラッククラウンとは何か関係があるのかも？



ブラッククラウン

女帝エンプレスのあとに登場する、マジドロ2の真の最終ボス。
ノーコンティニューでエンプレスを倒すと闘うことができるぞ。
　黒いピエロなのだが、容姿は某アニメの「は〜ひふ〜へほ〜」で有名なあのキャラクターにそっくりである。

ですみません…。
A：残念ながら食べたことはないですが、多分フルーティーな味がお口いっぱいに広がる美味しさ！　だと思います。
Q：ジャスティスは常に巨大な剣を携帯していますが、あの大きさで抜く事ができるのでしょうか？　抜けるとしたらどのように抜くのでしょうか？
A：抜けます！　ただし、巨大な剣なので引き抜くのではなく、さやが割れて飛び出す仕組みになっています。
Q：開発者のおすすめ対戦キャラクターの組み合わせを教えてください。
A：フール対フール、やはりこれでしょう。楽しいですよ。
Q：マジカルドロップ3の発売が決定していますが、次回はどのような感じになっているのでしょうか？
A：まだ開発中なので、あまりくわしいことはいえませんが、さらに楽しく遊びやすくするために開発を進めているところです。新モードを追加したり、グラフィックもパワーアップすると思いますので、期待してお待ちください。
Q：最後に読者のみなさんに一言お願いします。
A：これからもマジカルドロップをよろしくお願いします。3も楽しみにしていてくださいね。



©YUMEKOBO CO,LTD. 1996

ネオジオ関連メーカー リレーインタビュー6
夢工房

株式会社 夢工房

●平成8年8月に設立。新しく設立された新会社。
ネオジオを中心に、ソニープレイステーション、セガサターン用オリジナルソフトの開発業務を展開中。
現在は、オリジナルソフトの開発を4タイトル計画中。

できたてホヤホヤの新会社 夢工房はその名の通り夢を作り出す会社!!

今回の"ネオジオ関連メーカーリレーインタビュー"は、なんと平成8年8月に設立したばかりの夢工房に話を聞いた。
現在、ネオジオ用ソフトの『空手忍者　翔』を開発中。
今回は新会社の設立と、新作ソフトを中心に話を聞いた。
本誌のインタビューに答えてくれたのは、株式会社夢工房、代表取締役社長の奥出信行さんだ。

強力サードパーティ新会社設立

——まずは、新しい会社ということもありますので、会社の説明から願いします。

「はい、この会社は、株式会社エス・エヌ・ケイが、井上昭男氏（株式会社エイコム代表取締役社長）、私（元株式会社タカラ常務取締役）などと共同出資で設立した、ゲームソフト開発会社です。

株式会社エイコム、その他の人材を結集して、社員数は約80名でスタートしました。

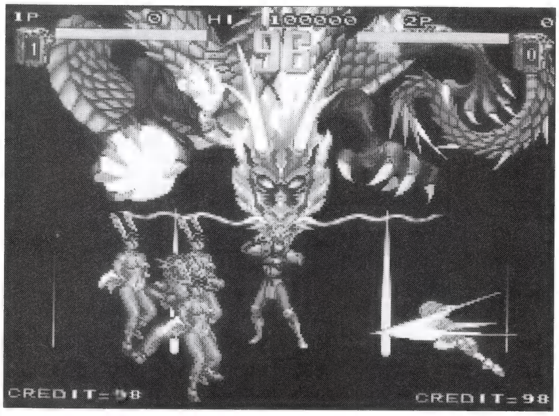
今年の8月2日に設立したばかりの新しい会社ですので、今後ともよろしくお願いします」

——具体的にどのような業務内容になるのでしょうか？

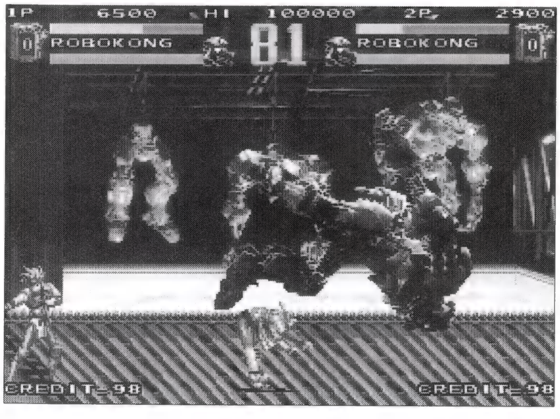
「ネオジオを中心に、PS、SS用のオリジナルソフトの開発がメインになります。

また、ネオジオ用ソフトの両機種への移植開発も手がける予定です。

当面は『空手忍者　翔』をふくむ、オリジナルソフトを4タイトル計画していまして、今後SNKのサードパーティの中核として、ネオジオソフトのラインナップを充実させていく方向で考えています」



空中に青龍を呼び出す、主人公の必殺技！



小さいキャラクターが巨大な敵をぶん投げる

痛快アクションゲーム 空手忍者　翔

——それでは、早速ですが、現在開発中の『空手忍者　翔』についてお聞かせください。

「では、簡単にゲームストーリーから。

地球が侵略者スネイカーに攻撃され、最初の攻撃でアメリカ、やがて世界が侵略されてしまいます。

もはや、人類に希望の光はなく、ただ死を待つのみであるかと思えたその時に、このゲームの主人公たちが登場します。

主人公たちは、日本の戦国時代より伝わる必殺の格闘術『飛翔流忍術』の継承者で、『空手忍者　翔』、『空手忍者　軍』、『空手忍者　愛』、『空手忍者　真琴』の4人。

この4人が戦国の世に終止符を打つため活躍するというストーリーになっています」

——なかなかシリアスな展開ですね。

それでは『空手忍者　翔』のウリ、コンセプトをお願いします。

株式会社　夢工房
代表取締役社長
奥出信行さん

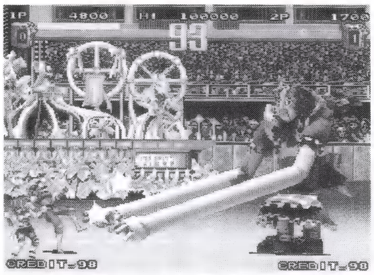


●昭和19年3月5日生れ
石川県出身
残念ながら趣味と呼べる程のものはないですが、小さい頃より海や川が近かったせいもあり、水泳が得意で、今でも毎週スポーツクラブで泳いでいます。その他にはゴルフを少々楽しんでいます。

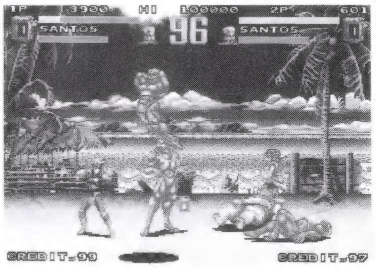
「このゲームはオーソドックスなアクションゲームなんですが、ウリは小さいキャラクターが巨大で強力な敵を倒すところですね。
必殺技も派手なものが多いですが、ボタン1つで繰り出せるなど、ゲームマニアだけでなく幅広い層に遊んでもらえると思います。
もちろん2人同時プレイも可能ですよ」
――キャラクターごとに用意されている必殺技は、1人にいくつぐらい用意されているんですか?
「1人のキャラクターに12種類の必殺技を用意しています。どの技もキャラクターの特徴をいかした技になっています。
グラフィックも凝って作っていますので、期待してください」

発売は秋の予定 期待してくれ!

――気になるゲームセンターへの登場時期は、いつごろになるのでしょうか?
「今現在、『空手忍者 翔』はロケテスト中でして、まだ細かい部分で調整中です。
今後、もう少し煮詰めて、秋ぐらいには発売する予定ですので、もう少し待ってください」
――夢工房の今後の展開について聞かせてください。
「会社の説明部分とダブってしまいますが、まずは、『空手忍者 翔』の開発に全力を注ぎます。
そのあとは、まだ具体的なタイトルは分かりませんが、SNK社のネオジオ作品をPSとSSに移植する仕事が中心になると思います。
もちろんオリジナル作品もドンドン開発しますよ」
――読者のみなさんに一言お願いできますか。
「これからネオジオゲームの制作をはじめとした、新しくて楽しいゲーム作りを展開していきます。夢を作る会社、夢工房をよろしくお願いします」

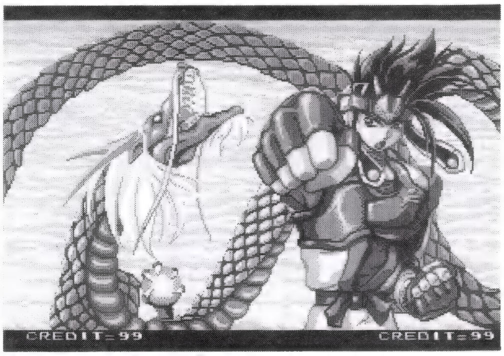


この敵はコワイ…。人形は苦手



岩をも砕く、兄貴ジャンプ!!

空手忍者 翔
最新情報



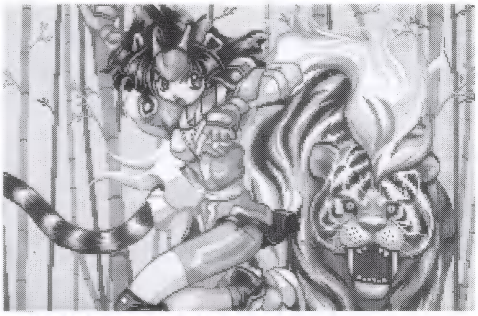
無口でクールな主人公、『翔』

個性あふれる主人公たち 4人の空手忍者

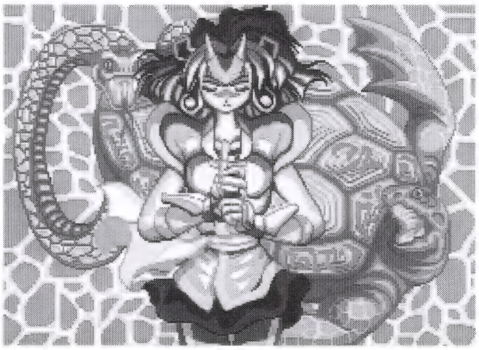
――先程、簡単にストーリーの説明をしてもらいましたが、主人公である4人についてくわしく教えてください。
「今回、登場する主人公4人には守護神がついているんです。それによってキャラクターの性格も決まっています。
翔は、青龍を守護神に持つキャラクターで、攻撃力、素早さなど、バランスの取れたタイプ。性格は無口で感情を表に出さないクールな男。
愛は、白虎を守護神に持ち、素早さは4人の中で1番で、スキも小さいキャラクターです。攻撃力がないのが弱点。性格は、怖いもの知らずの現代っ子といった感じの女の子。
軍は、朱雀を守護神に持つキャラクター。攻撃力は高いが、その分スキも大きいのが特徴。性格は、豪快で能天気野郎。
真琴は、玄武を守護神に持ち、攻撃力は4人中最高。スキも最高。性格は世間知らずのお嬢様。
主役たちの設定はこんな感じですね」
――戦闘をするステージはどのような場所なんですか?
「世界が侵略されていますので、世界中で戦闘することになります。アメリカからスタートして、ブラジル、中国、イタリア、イギリス、そして日本が舞台となります。
その国ならではの風景も楽しめるので、背景にも注目して欲しいですね」
――敵はどのようなキャラクターなんですか。
「敵のキャラクターは基本的にデカイです(笑)。
巨大なゴリラ型ロボットや半獣人のバッファローマンなどの動物型の敵もいれば、妖怪の刃世羅、ゴーストのステンドグラスナイトなどの幽霊系の敵など、かなりバラエティに富んだキャラクターが主人公を待ち受けています」

トラップの使い方がゲーム攻略のカギ!?

――その他に教えられる情報などはありませんか。
「このゲームのステージにはトラップが仕かけられているのですが、これは主人公たちに不利に働くものばかりでなく、うまく使えば主人公たちに有利な展開にすることができるんです」
――トラップも使い方次第で天国にも地獄にもなるというわけですね。
「ええ、そうです。それとゲームのラストも1種類ではつまらないので、全部で10種類のエンディングを用意しました。
ゲームの進め方によって変わる予定ですので、何回もプレイして、全部のラストシーンを体験して欲しいですね」
――今日はありがとうございました。


素早さが最大の武器、『愛』


朱雀を守護神にもつ、『軍』


攻撃力はNO.1、『真琴』

ネオジオトピックス

ショー

夏の暑さも吹き飛ばし東京ゲームショウ'96開催!!



見よ！　この人・人・人の山！

8月22日から25日までの3日間、東京ビックサイトで『東京ゲームショウ'96』が開催された。

CESA（コンピュータエンタテインメントソフトウェア協会）主催のこのイベントは、参加企業87社、出展ソフト365タイトルと、かなり大規模。

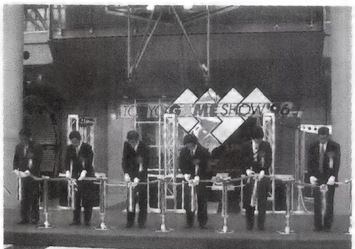
ゲーム進化論'96〜ゲームソフトが担うエンターテインメント、と題したこのイベントは、全体の印象として最近増えてきた家庭用ゲーム機対応のソフトを中心に紹介されていた感じだ。

さて、SNKブースはというと、先日開催されたおもちゃショーの時とは感じが違ったが、やはり家庭用ゲーム機のみの出展となっていた。

そのなかでも注目なのは、やはり「真説サムライスピリッツ武士道烈伝」。しかし、残念なことに、オープニングデモ画面しか見ることができなかった。でも、出来上がりを見る限りでは非常に期待大なので、今秋の発売を楽しみに待とうではないか!!

その他にも今人気の「KOF'96」のロム版や、「リアルバウト餓狼伝説」のSS版や、「サムライスピリッツ　斬紅郎無双剣」のプレイステーション版などがプレイできるとあって、ブース内は順番を待つ人々でにぎわっていた。

また、サンソフトのブースでは、新作格闘ゲーム「わくわく7」を実際にプレイすることができた。前作同様コミカルな動きをするキャラクターが人気なのか、MVSが3台あるにもかかわらず、つねに人が順番待ちをしている状態だった。こっちも発売が待ちどおしい限りだ。



開会セレモニーテープカットの模様



わくわく7も大人気！

ホームページ&ラジオ

ゲーム音楽ファン必見必聴のホームページとラジオが開始

サイトロン・アンド・アート提供のラジオ番組（タイトル未定）が、10月から放送を開始する。

放送局：TBSラジオ
放送日時：毎週日曜・深夜1時半〜2時

ゲームミュージックを流す音楽コーナーと、ゲームストーリーをドラマ化したラジオドラマコーナーによる構成。ラジオドラマの第1弾は『KOF'96』。なお、このドラマコーナーには次週の予告ストーリーが2パターンあり、リスナーからの投票（ハガキ、FAX）で希望の声が多かったストーリーが放送されるという面白いシステム。

『えー!!　両方聴きたい！』という声が、当然のことながら出てくることと思う。そんな人へのフォローも完璧、放送の翌月には完全版のドラマCDが発売される予定。番組ともども楽しみなことだネ。

もちろん番組では、各ゲームメーカーのサウンドチームや声優、アイドルなどといった多彩なゲストも予定されているということなので、『もしかしてアノ人が…♡』なんて、目に星を入れつつ待つのもいいかもしれない…。

また、サイトロンはこの夏インターネットにホームページを開設した。

開設当初は、企業に向けての情報提供が主な内容だったのだが、この9月上旬からいよいよ一般ユーザー向けのコーナーがスタートする。

最新の新譜情報や、ミュージックCDに収録されている曲の歌詞などをはじめ、オイシイ内容を企画中だというから、こちらの方も要チェックだネ。

アトラクション

ネオジオワールドに新アトラクションアメージングピクチャー登場！

このアメージングピクチャーとは、自分の顔写真をハリウッド系の映画ポスター、メジャーリーグのスナップなどの有名人の顔の上に合成し、それをグッズにプリントしてくれるというマシンのこと。日本では横浜ランドマークタワー内に1号機があり（今年8月末一時終了）、注目を集めてきた。

そのマシンがネオジオワールドに登場。

SNKでは7月26日から、このマシンにネオジオ関連の写真を対応させた。

例えば京のポスターの中に、自分が入り込めてしまうのだ。KOF'96ポスター（京）とカレンダー（テリー、舞）を皮切りに、これからどんどんネオジオ関連のものを増やしていくとのこと。

撮った写真は、ポスターをはじめ、キーホルダー、Tシャツ、マグカップなどにプリントしてくれる。

できあがりはかなりファンキー、写真を載せておくので参考にして欲しい。これを見ても分かるのだが、1枚の写真に2人同時に写ることもできるので、思い出作りにもGOOD。なお、自分の顔を入れずに、キャラの顔のままでグッズにすることも可能だ。


合成したものの一例

アメージングピクチャー料金

ポスターSD	（￥1,950）
ポスターDX	（￥2,550）
キーホルダー	（￥2,400）
バッグタッグ	（￥2,200）
キー・タッグセット	（￥3,300）
Tシャツ	（￥2,950）
テーブルスタンド	（￥2,950）
インテリアポスター	（￥2,950）
アメリカンビアマグカップ	（￥3,100）

※価格はすべて消費税込み

コンサート

智ちゃんもファンも楽しんだ TOMO夏'96

8月18日、東京・赤坂BLITZで、桜井智のコンサート「TOMO夏'96」がおこなわれた。テーマは『宇宙の夏』。10周年に向けて突き進む智ちゃんにふさわしく、広がりのあるテーマだ。

一曲目〝アクトレス〟のイントロがはじまり、ステージに設置された階段上の巨大な花の中から桜井智が登場。この日を待っていたファンは総立ち、場内には熱気が充満する。歌う者、踊る者、曲に合わせてコールする者…みんなそれぞれコンサートを楽しんでいた。

「短い準備期間の中で、衣装や演出面で大幅な変更があったりして、大丈夫かな…と、ちょっと不安なところもありましたけど、すごく楽しくできて、本当によかった。やっぱりコンサートはいいですね。ファンのみんなにおしゃべりもいっぱいできるし…（笑）。それに最近は、女の子のファンもたくさんきてくれるようになったので、すごく嬉しいです」コンサートの興奮冷めやらぬ表情で、終演直後の楽屋にて語る。

これからの意気込み&ファンにひとことお願いした。

「歌も演技も声優も、みんなそれぞれ楽しいから、これからもどんどんやっていきたいです。みんな、応援してやって下さい!!」



アンコールの時の衣装、智ちゃんによく似合うきれいなピンク



登場時の衣装、銀色で近未来チックだ

ゲスト

みっきぃが編集部乱入！ 修羅騎士 鷹と対戦した

本誌連載中のみっきぃ氏が8月5日、編集部を来訪。

「どうも！ お世話になってます。遊びにきちゃいました」

赤と金のツートンカラーの髪には、現在はスーパーハードスプレー使用とのことだが、昔は木工用ボンドなども使っていたという（笑）。

「ベースがモヒカンなんで、オイラはモヒカンやめたんす。こう、横に広がるようにね。

あっ、修羅騎士 鷹さんじゃないすか！ 対戦しましょうよ！」唐突に対戦を申し込まれるも、快く受ける修羅騎士 鷹。KOF'95での勝負となったが、結果はもちろんみっきぃの惨敗。最後にはコマンド入力のコツなど、細かい指導を受けていた。

テリーの大ファンで、ダックをバンドに入れたいというみっきぃ。

「連載ではこれからもゲームの新しい遊び方、楽しみ方を提案していきます。読者のみなさんによろしくお伝え下さい。じゃっ！」



立っている方の髪が赤い。カラーでお見せできないのがザンネン



みっきぃ惨敗。おっ立ちヘアー（⁉）の向こうで笑う鷹

KENコンサートスケジュール

●9月14日（土）
所沢・所沢市民文化センター
主催：所沢労音
☎0429-39-1399

●9月15日（日）
所沢・所沢市民文化センター
主催：所沢労音
☎0429-39-1399

●9月21日（土）
浜松・アクトシティ浜松
主催：（財）アクトシティ浜松運営財団
☎053-451-1112

●9月22日（日）
四日市・近鉄アートホール
主催：中部近鉄百貨店四日市店
☎0593-54-7900

●9月27日（金）
千葉・千葉市文化センター
主催：千葉市文化振興財団
☎043-221-2411

●9月29日（日）
笠懸野・笠懸野文化ホール
主催：桐生音協
☎0277-53-3133

●10月3日（木）
町田・町田市民ホール
主催：町田市民ホール
☎0427-28-4300

The King of Fighters '96 ゲーム大会日程案内

〈9月22日〉
●場所：Piw吉祥寺店／開始時間：11時／住所：東京都武蔵野市吉祥寺本町1-8-22
☎0422-20-8053

〈9月22日〉
●場所：Piw北浦和店／開始時間：14時／住所：埼玉県浦和市常盤10-8-5
☎048-832-0708

〈9月23日〉
●場所：ソフマップ本店1F／開始時間：13時（予定）／住所：東京都千代田区外神田3-14-10ソフマップビル
☎03-3253-3030

〈10月6日〉
●場所：Piw北浦和店／開始時間：14時／住所：埼玉県浦和市常盤10-8-5
☎048-832-0708



［テレフォンサービス］〈SNK〉東京03-5275-6200／大阪06-339-0110（9：00〜17：00）〈ADK〉048-775-2347〈ザウルス〉03-3222-1734〈ビデオシステム〉075-323-0008〈データイースト〉03-3398-5317〈ビスコ〉03-3554-0124［ホームページのアクセス先］〈SNK〉http：//www.neogeo.co.jp〈ザウルス〉http：//www.neogeo.co.jp/saurus/〈ハドソン〉http：//www.hudson.co.jp〈サン電子〉http：//www.sun-denshi.co.jp/map/sunmap.htm〈アイマックス〉http：//www2.gol.com/users/imax/imax0000.htm〈サイトロン&アート〉http：//www.scitron.co.jp

ネオジオプロムナード

コンシューマー全タイトルリスト

カセット&CD 1996年9月9日版

NEO·GEO CDZ

タイトル	メーカー名/ジャンル/容量	カセット価格/CD価格/MVS発売日 (CD版のみの場合はCD発売日)	内容

技＝技術重視型　頭＝知能重視型　体＝体力重視型　緊＝スリリング　幻＝ファンタジック　感＝ドラマチック　易＝簡単お手軽　難＝高難易度　真＝シリアスタッチ　愉＝ユーモラスなタッチ　G＝グラフィックに注目　S＝システムに注目　C＝キャラに注目　爽＝スカッと爽快　忍＝要忍耐　長＝末長く楽しめる　短＝短時間プレイも　音＝音楽も最高　彩＝多彩なモード　H＝ちょっとH

NAM-1975
SNK/シューティング/46M
¥13,800/¥4,800/'90.4.26

テロリストに誘拐、監禁された要人を救うべく、シルバーとブラウンがベトナムに乗り込む。武器はマシンガンと手榴弾の2種類で、アイテムを取るとパワーアップ。全6ステージだが、ステージ間には奇襲が入ることも。 技難真忍

トッププレイヤーズゴルフ
SNK/スポーツ/62M
¥21,000/¥4,800/'90.5.23

豪快な飛ばし屋、グリーン上のテクニシャンをはじめ、特徴の異なる4人のトッププレイヤーたちの熱く華麗な闘いがコースをにぎわす。プレイモードはストロークプレイ、マッチプレイ、ナッソーゲームの全部で3つ。 技頭難長

マジシャンロード
ADK/アクション/46M
¥15,800/¥4,800/'90.4.26

呪われた8冊の魔道書を取り戻し、魔物たちを再び魔道書に封じ込めるため、超魔術師マジシャンロードの末裔、エルタが魔の世界に旅立つ。3種のエレメンタルの組み合わせにより6通りの変身が可能。難易度は高い。 技幻難忍

麻雀狂列伝-西日本編-
SNK/麻雀/42M
¥15,800/¥4,800/'90.4.26

ストーリーが盛り込まれたマージャンゲーム。主人公は生き別れの兄龍一を探し、神戸、広島、長崎へと麻雀放浪の旅を続ける。スタートする時に自分の顔のメイクが可能。BGMの演歌にひとりたそがれるのも悪くない。 真頭H

ベースボールスターズプロフェッショナル
SNK/スポーツ/50M
¥18,000/¥4,800/'90.4.26

メジャーリーグの覇権をかけ16球団が熾烈な攻防を展開。個性的なスターたちがダイナミックプレーで魅了する。リアルなグラフィックと英語の実況中継がニクイ演出。VS、トーナメントの2つのモードから選択可能。 技易長短

サイバーリップ
SNK/アクション/50M
¥18,000/¥5,800/'90.11.7

突然、暴走しはじめた軍事コンピューター〝サイバーリップ〟を破壊するため、リックとブロックがスペースコロニーCO5に乗り込む。仕かけ満載の迷路のようなステージを抜けたあと、ラストにまちうける衝撃が圧巻！ 技緊G

ザ・スーパースパイ
SNK/アクション/55M
¥19,000/¥4,800/'90.10.8

アメリカ全土を震撼させた国際テロ組織〝ゾルゲ・キング〟が占拠したビルに、CIA特殊部署のロイ・ハートが単身のりこむ。素手、ナイフ、銃など多種多様な攻撃が楽しめる。部屋ではさまざまな情報が手に入るぞ。 頭緊真忍

ニンジャコンバット
ADK/アクション/46M
¥18,000/¥4,800/'90.7.24

悪の忍者集団〝影一族〟を倒すため〝忍一族〟の生き残り、ジョーとハヤブサが立ち上がる。闘いの中でステージをクリアしていくことでムサシ、カゲロウ、ゲンブの3人が仲間になる。派手な必殺技や忍法も使えるぞ。 体難C短

ライディングヒーロー
SNK/スポーツ/46M
¥21,000/¥4,800/'90.7.24

若き街道レーサーが鈴鹿8耐出場へ向けて草レースを繰り返し、稼いだ賞金でバイクをパワーアップして本戦出場を目指していくというストーリーモードと、純粋にレースだけを楽しむワールドグランプリモードがある。 技感難忍

戦国伝承
SNK/アクション/55M
¥19,800/¥5,800/'91.2.12

戦国時代に討たれたはずの君主が、ワシントンシティ上空に魔境城を出現させた！　特種能力を持った超戦士2人が亡霊の復活を阻止すべく立ち上がる。仲間を解放するとその仲間にチェンジできる召喚システムが特徴。 体幻感C

ゴーストパイロット
SNK/シューティング/55M
¥19,800/¥5,800/'91.1.25

第2次世界大戦末期を舞台にした縦スクロールシューティングゲーム。中立国で発見された膨大な地下資源をめぐって、2大大国が侵攻をはじめた。ショットと特殊攻撃（4つの中から1つを選択）を駆使して自国を守れ！ 体難忍

リーグボウリング
SNK/スポーツ/26M
¥16,800/¥4,800/'90.12.10

3Dタイプのボウリングシミュレーションゲーム。ベーシックルール、ストライク90、フラッシュの3つのゲームから好きなゲームを選ぶことができ、4人まで同時プレイが可能。利き腕やボールの重さも選択できる。 技易愉短彩

JOY JOY KID
SNK/パズル/22M
¥13,800/¥4,800/'90.11.20

ブロック消去型のパズルゲーム。落ちてくるブロックを1列に並べて消し、画面下に浮かぶ気球または飛行船を上にあげると1フロアクリア。ブロックを消してゲージをためれば、必殺技も使用可能。合計120フロアある。 頭緊幻忍

バーニングファイト
SNK/アクション/54M
¥19,800/¥4,800/'91.5.20

米国シンジケートは密かに関西犯罪組織と手を組んでいた！　リアルな大阪風の町並みの中で、組織を追ってきたコンビに警視庁の武闘派を加えた3人の型破りな刑事が、果てしない過激なアクションを繰りひろげる。 体感愉C爽

ASOII〜ラストガーディアン〜
SNK/シューティング/47M
¥18,800/¥4,800/'91.3.25

SNKの名作シューティングの続編。驚異的な破壊力を誇る11タイプのパワーアーマーを装着して超巨大ボスを打ち破り、ラストの破壊神に迫れ！　いつどこでアーマーを使うかが生死の鍵をにぎる。2人同時プレイ可能。 真頭難S

ラギ
ADK/アクション/50M
¥19,800/¥4,800/'91.3.14

美しい星であったラギが、侵入者ダルマー族によって破壊されつつあった。そんな中1人の少年が立ち上がる。格闘技〝葉術〟を使って、故郷の自然を守れ！　奇想天外な敵と罠が待ち受ける不思議な世界が魅力的。 技幻易愉長短

キング・オブ・ザ・モンスターズ
SNK/アクション/55M
¥19,800/-/'91.2.25

ネオジオ初のプロレス格闘ゲーム。主人公は巨大な怪獣たちで、ビルや橋を次々にブッ壊して突き進み、プロレス技を繰り出して相手を倒していく。相手を倒したあとに出る被害総額が、ボーナスとして得点に加算される。 体幻愉

ラリーチェイス
ADK/レース/46M
¥23,800/¥4,800/'91.11.8

WRCとパリ・ダカールラリーのコースを、レースデータをもとに可能な限りリアルに再現。車種も6台（パリダカモードは9台）から選択可能だ。過酷な自然の中を超一流のラリーストになって思いっきり激走しよう。 技難忍短

ロボアーミー
SNK/アクション/46M
¥21,800/¥5,800/'91.10.30

大都市ネオ・デトロイトを占拠した凶悪なロボット軍団〝ヘル・ジード〟にマキシマとロッキーが挑む。殴る、ぶつける、変形するなどの、何種類もの攻撃を使い分けながら敵を倒し、それらを影で操る黒幕にせまれ。 体感真C爽

2020年スーパーベースボール
SNK/スポーツ/46M
¥21,800/¥5,800/'91.9.20

西暦2020年には、未体験のパワーとスピードで展開する超人野球が大人気。能力強化プロテクターを装着した男女選手やロボット選手が、サイバーエッグで大活躍する。プロテクターを強化すると選手の能力が上昇する。 易爽長短

クロススウォード
ADK/アクション/50M
¥21,800/¥4,800/'91.7.25

3Dのド迫力がふんだんに楽しめる、アクションRPGアドベンチャー巨編。幻想的な世界で、放浪の剣士が魔神ナウシズに挑む。剣の種類によってさまざまな魔法を使うことができる。レベルアップ要素もアリ。 技幻感難真G忍

ミューテイション・ネイション
SNK/アクション/45M
¥21,800/¥5,800/'92.3.16

舞台は近未来。人間は生き残りをかけて、マッドサイエンティストが生み出した強大なミュータントたちに闘いを挑む。2人同時プレイ可能な横スクロール格闘アクションで、連続攻撃や必殺技、アイテムも盛りだくさん。 体感C

サッカーブロール
SNK/スポーツ/46M
¥21,800/¥5,800/'92.2.14

近未来を舞台に、ロボットたちによるルール無用の格闘サッカーが開幕する。パワーメーターがフルパワーになると打てる殺人シュートや、パンチ攻撃、ショルダータックルと、なんでもありありの過激なバトルサッカー！ 技易爽

フットボール・フレンジー
SNK/スポーツ/48M
¥23,800/¥5,800/'92.1.31

48種類ものフォーメーションや迫力の肉弾戦、華麗なパス＆ランなど、本場のアメリカンフットボールの臨場感をそのまま再現。全10チームから好きなチームを選んでプレイしよう。迫力満点のクローズアップ画面あり。 体易真長短

餓狼伝説〜宿命の闘い〜
SNK/格闘アクション/55M
¥23,800/¥5,800/'91.11.25

人気格闘ゲーム『餓狼伝説』シリーズの第1弾。テリー、アンディ、ジョーの中から1人を選んで、8人の格闘家たちと闘う。2ラインバトルで奥行きのある闘いが可能。2人で協力してコンピューターと闘えるのも斬新。 易S爽短

キング・オブ・ザ・モンスターズ2〜ザ・ネクスト・シング〜
SNK/アクション/74M
¥25,800/¥5,800/'92.5.25

巨大で個性的なモンスターが壮絶なバトルを展開する、プロレス風格闘ゲームの第2弾。壮絶なバトルロイヤルを生き残った3体のモンスターが、今度はエイリアンを相手に闘いをはじめる。2人協力プレイ、対戦プレイ可。 体感

ニンジャコマンドー
ADK/シューティング/54M
¥23,800/¥4,800/'92.4.30

時空のかなたに飛ばされた3人の忍者が、多彩な忍術で奇想天外な数々のステージに挑む。業界初の字幕スーパー機能によって、今までにない臨場感を実現。仕組まれた罠を打ち破り、必殺奥義と変身術で強敵を倒せ！ 頭感易C爽

ベースボールスターズ2
SNK/スポーツ/68M
¥23,800/¥5,800/'92.4.15

シリーズ第2弾。前作に比べ、はるかに派手になった。大事な場面で起用できるスペシャル選手や、ホームランを狙える〝パワーバット〟を使えば、1打逆転のチャンスあり！　デッドボールを受けると乱闘になることも。 易爽長短

ラストリゾート
SNK/シューティング/45M
¥22,800/¥5,800/'92.3.23

恐怖のウイルスから人類を救うため、発令された最後の作戦〝ラストリゾート〟。高性能ユニットとウエポンを駆使し、超巨大メカを撃破せよ。ユニットを飛ばして相手に攻撃する2種類の〝ユニットシュート〟が強力。 技感真音

ビューポイント
サミー工業/シューティング/72M
¥25,000/¥5,800/'92.11.20

斜め見下ろし型という、まったく新しいタイプの3Dシューティングゲーム。さまざまな難関ステージで、回転する罠や浮遊する敵が続々と迫りくる。ため撃ちやバリア、オプションを駆使しながらクリアを目指せ！ 技緊難G長音

龍虎の拳
SNK/格闘アクション/102M
¥28,000/¥6,800/'92.9.24

拉致（らち）された最愛の妹、ユリを救うべく、サウスタウンにのりこむリョウとロバート。主人公はこの2人だが、VSモードでは敵である8人のキャラも使用できる。大きなキャラと隠しコマンドによる超必殺技も魅力だ。 感真S爽短

ワールドヒーローズ
ADK/格闘アクション/82M
¥25,800/¥4,800/'92.7.28

史上最強の英雄は誰だ？　この問いに答えを出すため、さまざまな時代から8人の英雄が時を越える。ノーマルモードの他に、従来の格闘ゲームにはない〝デスマッチモード〟が追加され、超過激なバトルが楽しめる。 愉SC短彩

アンドロデュノス
ビスコ/シューティング/34M
¥23,800/-/'92.6.15

戦略性が高い横スクロールシューティングゲーム。アイテムを取ることでレーザー、ホーミングなど4種類の武器を装備でき、それをボタン1つで自由に切り替えて使い分けられるのが最大の特徴。2人同時プレイ可能。 技緊GS

ファイヤースープレックス
SNK/スポーツ/106M
¥28,000/¥5,800/'93.3.25

迫力のあるビッグキャラクターたちが、スピード感あふれるリアルなプロレスを展開。一般的な技からそのキャラクター独自の技、はては反則に近い飛び道具まである。通常の試合以外に、過激なデスマッチも楽しめる。 体易C短

戦国伝承2
SNK/アクション/74M
¥25,000/¥5,800/'93.2.18

前作に引き続いての横スクロールアクションゲーム。現在に生まれた光の戦士2人が、闇の君主を倒すべく時をさかのぼり宿命の戦いに挑む。主人公は忍者、天狗、忍犬の3タイプに変身可能。刀の攻撃が多彩になった。 技感難忍

得点王
SNK/スポーツ/54M
¥23,000/¥5,800/'92.12.14

12のナショナルチームが世界一をめざし激突！　華麗なドリブルやパス、強烈なシュートなど、超リアルなプレイが臨場感をかもしだし、雰囲気を盛り上げる。引き分けの場合はPK戦も選択できる。2人対戦プレイ可能。 易爽長短

餓狼伝説2〜新たなる闘い〜
SNK/格闘アクション/106M
¥28,000/¥6,800/'92.12.10

シリーズ第2弾。新たなる闘いに向けて、再び伝説の狼たちが集う。選択できるキャラが8人に増え、対戦の舞台も全世界に広がった。攻撃の強弱、ライン移動が自由におこなえるようになり、必殺技も多彩になった。 技感S爽音

ミラクルアドベンチャー
データイースト/アクション/90M
¥25,000/-/'93.12.16

データイーストのネオジオ参入第1弾のソフト。ヨーヨーを初めとするさまざまな武器を用いて、主人公ジョニーがさらわれた恋人と宝の地図を探し求めるコミカルアクションゲーム。多彩な動きとテンポのよさが魅力。 体幻感愉

餓狼伝説スペシャル
SNK/格闘アクション/150M
¥28,000/¥7,800/'93.9.16

『餓狼伝説2』をベースにバージョンアップ。選択できるキャラが『餓狼伝説』の3人に『餓狼伝説2』の8人＋3闘士とクラウザーで総勢15人に増えた。『龍虎の拳』のリョウ・サカザキが隠れボスとして登場する。 技C爽短音

サムライスピリッツ
SNK/格闘アクション/118M
¥28,000/¥7,800/'93.7.7

〝斬る〟ことをメインにした格闘ゲームで、キャラは12人のサムライ。〝怒りゲージ〟が一定のダメージを受けるごとに上昇し、頂点に達すると攻撃力がアップする。体力回復などのアイテムが出現するのもユニークだ。 緊真C爽音

ワールドヒーローズ2
ADK/格闘アクション/146M
¥28,000/¥5,800/'93.4.26

新キャラ6人を加えた14人のキャラが史上最強の座をかけて闘う。はめ技防止対策として相手の道具を跳ね返す「飛び道具返し」や相手の投げを返せる「投げ返し」が新たに追加され、より対戦が楽しめるようになった。 愉SC短彩

得点王2
SNK/スポーツ/106M
¥28,000/¥7,800/'94.4.19

前作よりグラフィックが強化され、さらにリアルになったシリーズ第2弾。参加国も48ヵ国に増え、それぞれに7種類の能力強化の選択ができるので、計336通りのチームからの選択が可能。PK戦、ラフプレイもあり。 易G爽長短

ファイターズヒストリーダイナマイト
データイースト/格闘アクション/122M
¥28,000/¥7,800/'94.3.17

『ファイターズヒストリー』の続編がネオジオに登場。自称ケンカ百段の高校生溝口誠をはじめ、個性的な13人のキャラが最強の格闘家をめざし、死闘を繰り広げる。どのキャラにも必ず1ヵ所弱点が存在するのがユニーク。 技感C

フライングパワーディスク
データイースト/スポーツ/74M
¥25,000/¥5,800/'94.2.17

選手が1対1でディスクを投げ合い、相手のゴールに入れたら得点というテニスとサッカーを合わせたようなゲーム。試合展開はシンプルで豪快。レシーブしてディスクが高く上がったら、必殺シュートを打つチャンス！ 技易爽短

龍虎の拳2
SNK/格闘アクション/178M
¥29,800/¥6,800/'94.2.3

忍者、モンゴル相撲などを使う新キャラが加わり、キャラが計12人になった。基本的には前作を踏襲しているが、より対戦色を強め、それぞれのキャラに隠し必殺技が用意された。隠れボスとして若き日のギースが登場。 技感SC忍

ソニックウィングス2

ビデオシステム/シューティング/102M

¥28,000/¥6,800/'94.7.18

実在する戦闘機に乗って、世界の上空で戦闘を繰り広げる縦スクロールシューティングゲーム。搭乗するキャラはサイボーグ、赤ちゃん、イルカとどれも個性的。2人プレイ時におこなわれるキャラ同士の会話が楽しい。 技感難C

雀神伝説

エイコム/麻雀/82M

-/¥5,800/'94.6.29

エイコムのネオジオ参入第1弾。RPG仕立てのマージャンゲームで、主人公の少女チーが伝説の聖雀士を探すため旅に出る。武器やアイテムによってチーはパワーアップ！　もちろん、お約束のHなシーンもあるよ。 頭幻感愉長H

トップハンター

SNK/アクション/110M

¥28,000/¥6,800/'94.5.18

2ラインシステムを取り入れた横スクロールのアクション。宇宙賞金稼ぎのロディーとキャシーが、母星を襲った海賊クラプトンを退治する。格闘アクションのような必殺技も使用可能。伸び縮みする腕がユニークだ。 技幻感難愉S

ワールドヒーローズ2JET

ADK/格闘アクション/178M

¥29,800/¥6,800/'94.4.26

リョフ、ジャックの2人が新キャラとして加わったシリーズ3作目。対戦モードでは使用キャラの能力を攻撃力重視タイプ、スピード重視タイプなど4種類から選択可能になった。ダッシュもでき、新必殺技も増えた。 技感愉GC

真サムライスピリッツ

SNK/格闘アクション/202M

¥29,800/¥8,800/'94.10.28

前作の続編。タムタムがいなくなって、新キャラが4人増えた。伏せや前転、避け動作などの新システム、さらに怒りゲージが満タン時の攻撃力が増加した。家庭用では対戦時に黒子がプレイキャラとして使える。 緊感難真SC音

パワースパイクスII

ビデオシステム/スポーツ/82M

-/¥5,800/'94.10.19

近未来のバレーボールをイメージしたスポーツゲームで、男子、女子、ハイパーと3つのモードがある。チームは合計8種類。コマンド入力でチームごとに、破壊力のある必殺サーブや必殺スパイクを打つことができる。 易S爽長

ザ・キング・オブ・ファイターズ'94

SNK/格闘アクション/196M

¥29,800/¥7,800/'94.8.25

『餓狼伝説』、『龍虎の拳』などSNKの歴代キャラが集結して格闘大会に挑むという設定の、画期的な格闘ゲーム。3人1組で闘うチームバトルシステムが特徴。全8チームで、使えるキャラが総勢24人にものぼる。 技感SC彩

痛快GANGAN行進曲

ADK/格闘アクション/178M

¥29,800/¥6,800/'94.7.26

不良同士がとにかくガンガンに闘いまくる格闘ゲーム。ライン対戦の常識なんてまったく通じない。前後左右に広がるフィールドを舞台に、屁理屈抜きでガンガン殴れ！　蹴れ！　ワールドヒーローズのフウマもゲスト出演。 技易愉S爽

クイズキング・オブ・ファイターズ

ザウルス/クイズ/122M

¥29,800/¥5,800/'95.2.1

SNKの作品に登場した人気キャラでクイズが楽しめるようになった！　謎のメッセージを残して失踪したユリ捜索のため、勇者たちはクイズシティーに集結する。対戦モードが画期的。おなじみの必殺技も使える。 技頭感易SC

ギャラクシーファイト

サンソフト/格闘アクション/169M

¥29,800/¥7,800/'95.1.24

滅びつつある世界を救おうと、8人のユニバーサルウォリアーが立ち上がった。サイバー忍者、宇宙海賊など、キャラはどれも個性的。戦闘フィールドは無限の広がりをもち、画面の左右にどこまでもスクロールする。 技幻感難C

パズルボブル

タイトー/パズル/32M

-/¥6,800/'94.12.21

人気ゲーム『バブルボブル』が今度はパズルで登場。下段にある発射機からさまざまな色の泡を打ち出し、3個以上同じ色の泡をつなげて消そう。直接消えない泡は、壁に反射させて消すテクニックを身につけよう。 頭幻易愉S短

ダンクドリーム

データイースト/スポーツ/94M

¥28,000/¥5,800/'94.12.8

3on3で競うバスケットボールゲーム。世界10ヵ国のなかから好きな国を選ぶ。シンプルな操作でバリエーション豊富なプレイが可能。ダンクシュートの他に、4回シュートを決めると使えるスーパーショットもある。 体易爽短音

風雲黙示録

SNK/格闘アクション/190M

¥29,800/¥8,800/'95.4.25

舞台は混沌としたムードの漂う近未来。獅子王を倒すために立ち上がった闘士たちが、個性あふれる武器で過激にバトル！　豊富なラインアタックを駆使して相手を倒せ。家庭用はボスキャラの真・獅子王が使える。 技感難真SC

餓狼伝説3〜遥かなる闘い〜

SNK/格闘アクション/266M

¥32,000/¥8,800/'95.3.27

シリーズ第4弾。3つのラインによるスピーディーなバトルが魅力で、投げ技からの連携技やコンビネーションアーツなど、通常技に新しいシステムが導入された。家庭用では山崎などボスキャラ3人が使用可能。 技感GSC音彩

得点王3

SNK/スポーツ/158M

¥29,800/¥7,800/'95.3.7

シリーズ第3弾。参加国も64ヵ国に増え、多彩なプレイが簡単な操作で楽しめるようになった。3D画面の演出もさらに派手にパワーアップした。超派手なスーパーロングシュートをマスターして甘美な壮快感に酔え！ 技易S長短

ダブルドラゴン

テクノスジャパン/格闘アクション/178M

¥29,800/¥7,800/'95.3.3

アクションゲーム『ダブルドラゴン』が対戦格闘ゲームになって帰ってきた。家庭用はボスキャラであるデュークとコガ・シューコーの2人が使用可能。さらにCD版のみ、極小のキャラで闘うチビキャラモードもある。 技真C彩

ザ・キング・オブ・ファイターズ'95

SNK/格闘アクション/250M

¥29,800/¥8,800/'95.7.25

新たにライバルチームが登場、再び繰り広げられるSNKオールスターに格闘の祭典。主人公である草薙京のライバルとして八神庵が登場。今回からエディットモードが採用され、チームが自由に組めるようになった。 技感C爽彩

天外魔境真伝

ハドソン/格闘アクション/202M

¥29,800/¥7,800/'95.6.20

RPGで人気を博した天外魔境のキャラが、派手な必殺技や多彩な術で格闘を繰り広げる！　各キャラとも、個性的な武器と術を持っているのが特徴。CD版ではボスキャラのからくり兵とマントーが使用可能になった。 愉C爽彩

ワールドヒーローズパーフェクト

ADK/格闘アクション/226M

¥29,800/¥8,800/'95.5.25

時空をまたにかけた16人＋αの英雄たちが死闘を繰り広げる。新システムの究極奥義、ヒーローゲージなどにより攻撃の幅が広がった。CD版ではミニマムコマンドなど各種のプレイモードも追加され、楽しさも倍加！ 技感愉C爽

クロススウォードII

ADK/アクション/70M

-/¥5,800/'95.5.2

シリーズ第2弾。騎士、忍者、魔術師の3キャラから1人を選び、復活した魔人ナウシズと闘う。新しくダッシュができるようになったことで、技の幅が大きく広がった。闘技場で魔物と闘う練習モードも選択できる。 技幻感難G長

ステークスウィナー

ザウルス/競馬アクション/80M

¥29,800/¥7,800/'95.9.27

特性の違う8頭の馬から1頭を選び、調教や実践の中で能力をアップさせながら、GIロードを勝ち抜いていく競馬アクションゲーム。CD版では参戦できるレースの数が50以上と大幅に増え、さらに馬の生産育成も可能。 体易S

超人学園ゴウカイザー

テクノスジャパン/格闘アクション/186M

¥29,800/¥7,800/'95.9.18

人気アニメーター大張正己がデザインを手がけた10人のキャラが、近未来の学園を舞台に闘う。倒した相手の必殺技を使えるトレースシステムが斬新！　CD版はボスキャラが使用可能の他、さまざまなおまけモードもある。 感難C

パルスター

エイコム/シューティング/305M

¥32,000/¥8,800/'95.8.28

CGを駆使したグラフィックがウリの横スクロールシューティングゲーム。連打ショットとため撃ちを使い分けられるのが画期的。オプションやパワーアップアイテムも多種多様なバリエーションに富んでいる。 技緊幻難G忍長音

アイドル麻雀ファイナルロマンス2

ビデオシステム/麻雀/不明

-/¥7,800/'95.8.25

6人の女の子＋謎のボスキャラ3人が登場。全9ステージを勝ち抜いていく2人打ち麻雀ゲーム。キャラクターの声は5人の人気声優があてている。1度クリアすれば、アルバムモードで好きな絵を自由に見ることが可能。 頭CH

サムライスピリッツ斬紅郎無双剣

SNK/格闘アクション/282M

¥32,000/¥8,800/'95.11.15

シリーズ第3弾で、使用キャラは前作からの覇王丸など7人、新キャラは緋雨閑丸など5人の合計12人。操作方法が一新され、剣質選択、不意打ちなど数々の新システムも搭載された。 技体真GS

ADKワールド

ADK/バラエティ/不明

-/¥6,800/'95.11.10

ネオジオCD初のディスクマガジンで、ADK歴代のキャラクターたちが登場する。『ワーヒー』のブロッケンが自機になっているシューティングゲームをはじめ、アートギャラリーなど計6つのコーナーが楽しめる。 幻易愉短彩

ソニックウィングス3

ビデオシステム/シューティング/154M

¥29,800/¥7,800/'95.10.12

シリーズ最新作。今回は新旧あわせて10人のキャラが、第2次世界大戦時のレシプロ機に乗って戦っていく。機体は零戦など有名なものからマイナーなものまでさまざま。コマンド入力により強力な隠れキャラが2人登場。 技易短

将棋の達人

ADK/将棋/58M

¥29,800/¥7,800/'95.9.28

ネオジオ初の将棋ソフト。いわゆる普通の将棋である本将棋と、相手の駒を自分の駒ではさんでとっていくはさみ将棋の2つのモードがある。CD版のみさらに周り将棋モードが追加されている。ADK色の濃いゲーム。 頭忍長彩

ビッグトーナメントゴルフ

ナスカ/スポーツ/133M

¥29,800/¥7,800/'96.1.29

さまざまなテクニックを駆使して、4つの美しいコースすべてで優勝し、グランドスラムを目指せ！キャラは個性あふれる6人から選択可能。2人対戦プレイ、乱入もできる。CD版には新たなモードや隠しコースが存在する。易爽

NEO・GEO CD SPECIAL

SNK/バラエティ/不明

-/¥3,800/'95.12.22

このソフトにはゲーム紹介やCMなど、合計7つのコーナーが用意されている。クラスマッチモードでは餓狼3、KOF'95、真サムライなど6つのゲームが体験できる。他にゲーム紹介やサウンドプレイモードもある。技易S彩

リアルバウト餓狼伝説

SNK/格闘アクション/346M

¥34,000/¥8,800/'95.12.21

シリーズ最新作。ボガード兄弟の宿敵ギースがついにラスボスの地位に返り咲き、またビリー、キム、ダックなどが復活した。リングアウトや、空中振り向きなど数々の新システムも採用され、より戦略的かつスピーディーなバトルが可能になった。技緊感難C

まる子デラックスクイズ

タカラ/クイズ/118M

¥29,800/-/'95.11.27

おなじみの「ちびまる子ちゃん」がクイズで登場。各キャラクターの声はテレビと同じ声優が担当しており、あの「あたしゃなさけないよ」や「ズバリ!! 〜でしょう」といったおなじみのフレーズがゲーム中でも聞ける。知愉C短彩

NEOドリフトアウト

ビスコ/レース/114M

-/¥6,800/'96.3.28

『ドリフトアウト'94』の続編。ハーフトップビュー（斜め上から見た視点）タイプのカーレースゲームだ。前作同様、実在のワークスマシンで激走できるのがうれしい。今作では、さらにリアルなレース感覚を味わえる。技緊短

押し出しジントリック

ADK/パズル/74M

-/¥4,800/'96.3.22

召喚したスライムを横に撃ち出して消していく、一風変わった対戦色の強いパズルゲーム。個性あふれるキャラと、墓穴連鎖や追い打ち連鎖などのトリッキーなシステムがウリ。隠しキャラでリュー・イーグルも登場する。易愉S

マジカルドロップ2

データイースト/パズル/86M

¥29,800/¥6,800/'96.3.21

人気パズルの続編がネオジオに登場。プレイヤーは前作のキャラに新キャラも加わって、計7人から選択可能に。ドロップの種類が12種類に増え、楽しみの幅も広がった。CD版では初めから敵キャラの3人が使用可能。頭愉C短

ART OF FIGHTING 龍虎の拳外伝

SNK/格闘アクション/298M

¥32,000/¥7,800/'96.3.12

ロバートが主役の外伝。使用キャラは全部で8人だが、リョウとロバート以外はすべて新キャラ。操作方法が若干変更され、さばき動作などの新システムも追加された。CD版では初めからボスと中ボスが使用できる。技感SC

神凰拳

ザウルス/格闘アクション/338M

¥32,000/¥6,800/'96.6.13

3DCGモデルで描かれた8人のキャラが魅力。彼らは、破壊神から風神・雷神まで、全て何かしらの神なのだ。地上戦だけでなくド派手な空中バトルが熱いぞ。天変地異ゲージをため、パワーアップさせよう。技GSC

NINJA MASTER'S ～覇王忍法帖～

ADK/格闘アクション/330M

¥32,000/9月発売予定/'96.5.27

ADKが満を持して放つ忍者格闘アクション。合わせて10人のキャラが選択できる。武器と素手の両方の状態を使い分ける「スタイルチェンジ」や、真必殺、超力必殺など必殺技の段階が豊富なのも特徴。技感真SC

オーバートップ

ADK/レース/210M

¥29,800/¥4,800/'96.4.26

スポーツカーや軍用車両、バイクなどバラエティに富んだ8台のマシンの中から1台を選び、全7ステージを走り抜け！ 各コースにはそれぞれ裏道が設定されており、それを探し出すことでさらなるタイムの短縮が可能。緊易短

メタルスラッグ

ナスカ/シューティング/193M

¥29,800/¥7,800/'96.4.19

奪われた新型万能戦車『メタルスラッグ』を取り戻し、元帥反逆軍を叩きのめせ！ 正規軍特殊工作部隊、PF隊に指令が下った。丁寧に描きこまれたグラフィックやキャラの動きに注目。CD版には追加モードもアリ。緊G易愉

ゲームミュージックCD既発売リスト

タイトル	発売日	品番	価格
原始島	'89.9.21	CD：PCCB－00002	¥1,500
ネオ・ジオ　サウンドパワー	'90.6.21	CD：PCCB－00031	¥2,500
ザ・スーパースパイ／ニンジャコンバット	'90.11.21	CD：PCCB－00046	¥1,500
サイトロンビデオゲームミュージック年鑑1990	'91.2.21	CD(3枚組)：PCCB－00055	¥4,500
キング・オブ・ザ・モンスターズ/クイズ大捜査線	'91.9.21	CD：PCCB－00072	¥1,500
クロススウォード／戦国伝承	'91.11.21	CD：PCCB－00076	¥1,500
餓狼伝説／ラストリゾート	'92.5.21	CD：PCCB－00087	¥1,500
龍虎の拳	'92.11.20	CD：PCCB－00101	¥1,500
ワールドヒーローズ	'93.1.21	CD：PCCB－00106	¥1,500
餓狼伝説2	'93.2.19	CD：PCCB－00111	¥1,500
ビューポイント	'93.2.19	CD：PCCB－00112	¥1,500
サイトロンビデオゲームミュージック年鑑1992	'93.2.19	CD(2枚組)：PCCB－00109	¥3,500
ソニックウィングス	'93.4.21	CD：PCCB－00118	¥1,500
ワールドヒーローズ2	'93.6.18	CD：PCCB－00122	¥1,500
ファイターズヒストリーダイナマイト	'93.6.18	CD：PCCB－00123	¥1,500
餓狼伝説　イメージアルバム	'93.7.21	CD：PCCB－00132	¥2,500
ファイヤースープレックス	'93.9.17	CD：PCCB－00134	¥1,500
サムライスピリッツ	'93.9.17	CD：PCCB－00135	¥1,500
ワールドヒーローズ2　イメージアルバム	'93.10.21	CD：PCCB－00137	¥2,500
餓狼伝説スペシャル	'93.10.21	CD：PCCB－00138	¥1,500
ネオセレクション	'93.12.17	CD：PCCB－00141	¥2,500
龍虎の拳2	'94.2.18	CD：PCCB－00144	¥1,500
サムライスピリッツ　イメージアルバム	'94.2.18	CD：PCCB－00147	¥2,500
ファイターズヒストリーダイナマイト/フライングパワーディスク	'94.3.18	CD：PCCB－00149	¥1,500
餓狼伝説スペシャル　〜イメージアルバムパート1〜	'94.4.21	CD：PCCB－00152	¥2,500
ワールドヒーローズ2 JET	'94.5.20	CD：PCCB－00148	¥1,500
餓狼伝説スペシャル　〜イメージアルバムパート2〜	'94.6.17	CD：PCCB－00155	¥2,500
龍虎の拳2　イメージアルバム	'94.7.21	CD：PCCB－00156	¥2,500
トップハンター	'94.7.21	CD：PCCB－00157	¥1,500
ワールドヒーローズ2 JET　イメージアルバム	'94.8.19	CD：PCCB－00160	¥2,500
ネオ・ジオスーパーライブ！	'94.10.5	CD：PCCB－00161	¥2,500
ザ・キング・オブ・ファイターズ'94	'94.10.21	CD：PCCB－00162	¥1,500
痛快GANGAN行進曲	'94.10.21	CD：PCCB－00163	¥1,500
真サムライスピリッツ	'94.11.2	CD：PCCB－00164	¥1,500
ザ・キング・オブ・ファイターズ'94　アレンジサウンドトラックス	'94.11.18	CD：PCCB－00165	¥2,500
ソニックウィングス2	'94.12.16	CD：PCCB－00158	¥1,500
真サムライスピリッツ　アレンジサウンドトラックス	'94.12.16	CD：PCCB－00169	¥2,500
ダンクドリーム／ガンハード	'95.1.20	CD：PCCB－00173	¥1,500
サムライリミックス	'95.3.1	CD：PCCB－00174	¥2,500
ダブルドラゴン	'95.3.17	CD：PCCB－00175	¥1,500
ギャラクシーファイト	'95.3.17	CD：PCCB－00177	¥1,500
餓狼伝説3	'95.4.21	CD：PCCB－00179	¥1,500
ファイターズヒストリーダイナマイトNEOGEO CD＆溝口危機一髪	'95.5.19	CD：PCCB－00182	¥2,000
餓狼伝説3　アレンジサウンドトラックス	'95.6.7	CD：PCCB－00183	¥2,500
超人学園ゴウカイザー	'95.6.21	CD：PCCB－00176	¥1,500
風雲黙示録	'95.6.21	CD：PCCB－00181	¥1,500
ワールドヒーローズパーフェクト	'95.7.21	CD：PCCB－00185	¥1,500
ザ・キング・オブ・ファイターズ'95	'95.8.19	CD：PCCB－00187	¥1,500
ワールドヒーローズパーフェクト　アレンジサウンドトラックス	'95.8.19	CD：PCCB－00188	¥2,500
ザ・キング・オブ・ファイターズ'95　アレンジサウンドトラックス	'95.9.21	CD：PCCB－00189	¥2,500
パルスター	'95.10.21	CD：PCCB－00192	¥1,500
ソニックウィングス3	'95.10.21	CD：PCCB－00193	¥1,500
餓狼伝説　シンフォニックサウンドトラックス	'95.11.17	CD：PCCB－00197	¥2,500
侍魂　シンフォニックサウンドトラックス	'95.11.17	CD：PCCB－00198	¥2,500
天外魔境真伝	'95.11.17	CD：PCCB－00191	¥1,500
サムライスピリッツ　斬紅郎無双剣	'95.12.16	CD：PCCB－00200	¥1,500
サムライスピリッツ　斬紅郎無双剣　アレンジサウンドトラックス	'96.2.7	CD：PCCB－00204	¥2,500
リアルバウト餓狼伝説	'96.2.7	CD：PCCB－00203	¥1,500
オーバートップ／押し出しジントリック	'96.2.21	CD：PCCB－00206	¥1,500
リアルバウト餓狼伝説　アレンジサウンドトラックス	'96.3.6	CD：PCCB－00207	¥2,500
神凰拳	'96.3.21	CD：PCCB－00208	¥1,500
ART OF FIGHTING　龍虎の拳　外伝	'96.4.3	CD：PCCB－00212	¥2,500
ART OF FIGHTING　龍虎の拳　外伝　アレンジサウンドトラックス	'96.5.2	CD：PCCB－00213	¥2,500
超鉄ブリキンガー	'96.5.17	CD：PCCB－00211	¥1,500
NINJA MASTER'S　〜覇王忍法帖〜	'96.6.21	CD：PCCB－00209	¥1,500
NEO・GEO GALS Vocal Collection	'96.6.21	CD：PCCB－00219	¥2,500
マジカルドロップ2	'96.6.21	CD：PCCB－00217	¥1,500
ザ・キング・オブ・ファイターズ'96 シンフォニックサウンドトラックス	'96.7.19	CD：PCCB―00220	¥2,500
ザ・キング・オブ・ファイターズ'96	'96.8.21	CD：PCCB―00223	¥1,500
わくわく7	'96.8.21	CD：PCCB―00215	¥1,500


最近ちょっとつかれぎみの アイ川の魂のつぶやきを聞け
しろー丸のキャラクター烈伝!!!
RPG! 新作
その3
まいど しろーです
今回は和風な人々をドーンとね
小田桐圭
ボイスはCXめざましテレビさ! 八木亜希子さんだ!
薄幸の美女
つぼふり お蝶
ボイスはフジテレビアナウンサー近藤サトさん!
お静
ボイスはCXアナの西山喜久恵さんだ! プロ野球ニュース!
いきなり宣伝
OZN オズヌ
某誌で連載中のスーパーロマンチックアクションダイナミックバイオレンスコミックがついに単行本に!!
コミックス①巻
9月27日発売 だったかな?
おもしろいよ!
お蝶はなんと幻十郎と…!?
幸せになりたいワ



和風!
なナイスガイたち
天草編より
ちゃんと侍らしい(?)キャラも出るぞって事で
ひとつご安心を
三男
次男
長男
ミ剣源米
あうーむ
あやしい。
牛若姫の部下だ!!
ホントか オイ
Go〜
ガルル
丸
埃えのボイスは小林清志様だ!!
ボイスは聞いておどろけ!
ネコ背があやしい。
眼帯もなんかあやしい。
刀より サヤの方が 短いで あやしい…
とにかく あやしい。
大好評日記シリーズ

龍虎の拳　外伝V2達成！
コンバットシューティングの
メタルスラッグCD版も
3位にランクイン!!

このランキングは北は北海道から南は九州まで全国81店舗のご協力により、ネオジオフリーク編集部が独自に集計し、作成したものです。

NEO・GEO ROM&CD売り上げランキング TOP10

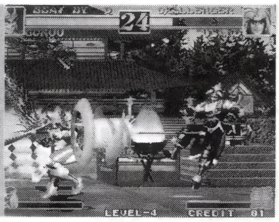
7月1日〜7月31日

順位	タイトル	ポイント
1	ART OF FIGHTING 龍虎の拳　外伝（限定版）CD	1,296P
2	サムライスピリッツ　斬紅郎無双剣　CD	1,059P
3	メタルスラッグ　CD	1,018P
4	マジカルドロップ2　CD	902P
5	神凰拳　ROM	651P
6	リアルバウト餓狼伝説　CD	357P
7	ART OF FIGHTING 龍虎の拳　外伝　CD	312P
8	サムライスピリッツ　斬紅郎無双剣　ROM	176P
9	ザ・キング・オブ・ファイターズ'95　CD	124P
10	真サムライスピリッツ　ROM	96P

ランキング総評

龍虎の拳　外伝（限定版）が、今回も強さを発揮して2ヵ月連続の1位に。7位にもノーマル版がランクインしています。9月まで家庭用には新作の発売予定がほとんどないだけに、龍虎の拳　外伝の快進撃は続きそうです。

3位には、ネオジオ久々の横スクロールアクションゲームのメタルスラッグがランキング。ROM版も好評でしたが、CD版にはタイムアタックができるモードや設定原画が見れるモードなどオマケの要素がたっぷり。お買い得のゲームです。



CGが美しいゲーム

4位には、前回と同じくパズルゲームのマジカルドロップ2がランキング。長く遊べるゲームだけに、今後の順位に期待大のソフトです。

5位には、神様たちが画面せましと暴れ回る格闘ゲーム、神凰拳が初登場。天変地異システムや、空中連続技など斬新なシステムが特徴のゲームです。登場するキャラクターもカワイイので、一度プレイして欲しい格闘ゲームです。

6位には、息の長い人気格闘ゲームのリアルバウト餓狼伝説がランキング。

なんと！　今月で、7ヵ月連続の登場となるこのゲーム。読者の投稿などを見ても人気の衰えが感じられません。

ひょっとしたら、餓狼伝説シリーズの新作が出るまで、この人気は続くかも知れませんね。

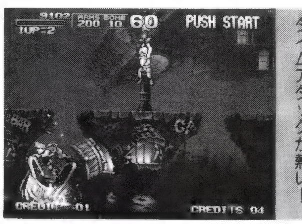
9位は、これまた超ロングヒットのK・O・F'95がランキング。

9月に発売が予定されている、家庭用のK・O・F'96ロム版が待ち遠しいですね。

今月は、2位と8位に斬紅郎無双剣が、10位には真サムライスピリッツがランクイン。サムライスピリッツシリーズの好調が目立ちました。

真説サムライスピリッツ武士道烈伝の発売が延期されるという残念な情報が入ってきていますが、それまでは格闘版で世界観をおさらいするのもいいかもしれませんね。

次回のTOP10をお楽しみに!!



タイムアタックが熱い！

協力店の紹介

ご協力していただいた販売店は以下の通りです。

〈ソフマップ〉

ソフマップ秋葉原本店
東京都外神田3－14－10
ソフマップビル
03－3253－3030

ソフマップ日本橋店
大阪府日本橋
3号店　06－643－0070
4号店　06－634－5820
7号店　06－634－2076

〈あくとグループ〉

ファミコンランド一宮本店
愛知県一宮市富士3丁目1－5
0586－24－7665

吐夢書店
静岡県三島市文教町1－1－19
（東レ建設　森島ビル1F）
0559－88－1708

他、加盟店75店舗

※本誌9月号以前のソフマップ大阪3号店の電話番号が間違っていました。正しくは06－643－0070です。
読者の皆様及び関係者の皆様に多大な迷惑をおかけしたことを深くお詫び申し上げます。

MONTHLY BEST10!

NEO・GEOソフト 月間 読者人気ベスト10!

K・O・F'96 断然の初登場首位!!

今月は「KOF'96」に尽きる!!

初登場首位は数あれど、これほどまでの断然のトップというのは、やはりめずらしい。ソフトのできからすれば当然という気もするが、とにかくKOF'96のおかげで、ベスト10上位ソフトへの票が、通常より極端に少なくなってしまったほど。

累計の方も初登場10位と、超優秀。昨年の「KOF'95」例を見るまでもなく、この断トツ傾向は、当分の間続きそうだ。累計もどこまでも伸びるか、興味深い。

その他は前号と比べて大きな変動はなし。

「メタルスラッグ」「マジカルドロップ2」「NINJA MASTERS」「神凰拳」などが、わずかに累計順位を上げている。

アーケード、家庭用を問わず、好きなネオジオタイトルを書いてネオジオフリーク編集部まで。5タイトルまでならOK!

順位も忘れずにつけてネ!!

〈今月の読者の一言〉

●「KOF'96」めちゃくちゃ楽しいです♡ 毎日ゲーセンに通ってプレイしてます。ちなみに私はゲーニッツより神楽さんの方が手強いです。阿部里紗子さん(福島県)

〈宛先〉
〒112 東京都文京区水道2-13-12 SKビル202
㈱芸文社 分室
ネオジオフリーク編集部
「ソフト人気ベスト10」係

今月のソフト人気ベスト10

順位(前回)	ゲーム名	メーカー名	ジャンル	ポイント
1位(-)	ザ・キング・オブ・ファイターズ'96	SNK	格闘アクション	641P
2位(1)	リアルバウト餓狼伝説	SNK	格闘アクション	145P
3位(2)	ザ・キング・オブ・ファイターズ'95	SNK	格闘アクション	124P
4位(3)	サムライスピリッツ斬紅郎無双剣	SNK	格闘アクション	92P
5位(〃)	真サムライスピリッツ	SNK	格闘アクション	76P
6位(7)	NINJA MASTER'S	ADK	格闘アクション	73P
7位(6)	メタルスラッグ	ナスカ	シューティング	58P
8位(4)	ザ・キング・オブ・ファイターズ'94	SNK	格闘アクション	56P
9位(8)	ART OF FIGHTING 龍虎の拳 外伝	SNK	格闘アクション	39P
10位(9)	マジカルドロップ2	データイースト	パズル	32P

※この順位はNEO・GEOソフトの読者人気投票を順位ごとに加点し、ネオジオフリーク編集部にて集計したものです。

累計ソフト人気ベスト50

順位(前回)	タイトル	ポイント
1位(1)	ザ・キング・オブ・ファイターズ'95	3,406P
2位(2)	サムライスピリッツ斬紅郎無双剣	2,266P
3位(3)	リアルバウト餓狼伝説	1,975P
4位(4)	真サムライスピリッツ	1,812P
5位(5)	ザ・キング・オブ・ファイターズ'94	1,263P
6位(6)	餓狼伝説スペシャル	1,045P
7位(7)	餓狼伝説3	1,005P
8位(8)	天外魔境真伝	788P
9位(9)	サムライスピリッツ	708P
10位(-)	ザ・キング・オブ・ファイターズ'96	641P
11位(11)	ART OF FIGHTING 龍虎の拳 外伝	610P
12位(10)	パルスター	589P
13位(12)	龍虎の拳2	454P
14位(13)	ワールドヒーローズパーフェクト	380P
15位(14)	パズルボブル	352P
16位(15)	ソニックウィングス3	323P
17位(16)	ビューポイント	280P
18位(19)	メタルスラッグ	271P
19位(17)	ステークスウィナー	236P
20位(21)	マジカルドロップ2	220P
21位(18)	餓狼伝説2	219P
22位(24)	NINJA MASTER'S	210P
23位(20)	ギャラクシーファイト	197P
24位(22)	ソニックウィングス2	168P
25位(23)	アイドル麻雀ファイナルロマンス2	160P
26位(25)	超人学園ゴウカイザー	134P
27位(26)	トップハンター	72P
28位(27)	クロススウォードII	69P
29位(29)	ファイターズヒストリーダイナマイト	54P
30位(28)	ワールドヒーローズ2	53P
31位(30)	ADKワールド	47P
32位(31)	餓狼伝説	43P
33位(32)	龍虎の拳	42P
33位(32)	風雲黙示録	42P
35位(34)	ビッグトーナメントゴルフ	40P
36位(35)	ラストリゾート	38P
37位(41)	神凰拳	37P
37位(35)	ASO II	37P
39位(38)	ニンジャコマンドー	35P
40位(37)	ラギ	34P
41位(39)	フライングパワーディスク	28P
42位(50)	押し出しジントリック	25P
43位(40)	NEO・GEOCD SPECIAL	24P
44位(42)	ワールドヒーローズ2 JET	22P
45位(43)	オーバートップ	21P
46位(44)	得点王3	20P
47位(46)	ジョイジョイキッド	19P
47位(44)	キング・オブ・ザ・モンスターズ	19P
49位(46)	ダブルドラゴン	18P
49位(46)	マジシャンロード	18P

コンシューマーハイスコアコーナー

CLUB HOUSE/HI-SCORE

クラブ・ハウスコア

第2回・ハウスコアポイントランキング

目指せ頂点!! ハイスコアラーたちの熱い稼ぎの宴

4月号で第1回目のポイントランキングを発表してから、半年が経過。第2回のポイントランキングの発表です。

栄誉ある第1位に輝いたのは、斬紅郎無双剣でポイントを稼いだM、Y-剣魂さん!!

一時期、12キャラ×修羅&羅刹のうちほとんどのスコアを獲得し、1人目の牙神に防御崩しを決めまくるという攻略法を世に送り出した。

そして第2位には、斬紅郎無双剣や天外魔境真伝で、猛烈なラストスパートを見せた、ん・よゆうっち♡さんがランクイン! わずか3ケ月足らずでのこのスコア、お見事としかいいようがないっス!

3位にはRB餓狼でコンスタントにポイントを稼いだ、極限流さんが入賞。やり込んだキャラのパターンは、かなり見応えがありました!

次点には、昔からの常連、部長アキヤマ氏。最近は忙しいようで残念!?

次回から、またポイントをクリアして集計します。よろしくお願いします!

今月のスコア達成者は…

■ん・よゆうっち♡(鹿児島県)

※集計期間や発送のタイミングにより、賞品の到着が遅れてしまう場合があります。あらかじめご了承下さい。

今月のハイスコアラー攻略法 高得点への道

リアルバウト餓狼伝説(ジョー・ヒガシ)

ジャンプCからB、B、➡Cを6~7回当て、⬇Dで転ばせる。ジャンプCが当たらなかった場合は、B、B、➡Cを6~7回からB、B、Cか B、B、⬇Cで転ばせる。

どちらの場合も相手の体力がわずかに残るので、起き上がりにスクリューアッパーを重ねてけずり殺す。この際、タイガーキックが暴発すると1回2万点の損になるので注意する。

●10-KEY・東京都

リアルバウト餓狼伝説(不知火舞)

レベルは4。わざわざ上げてまでやるワケは、相手の大技の空振りを誘いやすいから。結構これがやりやすく、レベルを1にして自分から攻め込むよりも、パーフェクトやSSを取りやすい(あくまで個人的意見)。

内容は、まず⬇A×α、B、➡Cを当て、手前ラインに送り出す。すると相手はすぐに戻ろうとするので、これをジャンプで跳び越えて後ろから空中振り向きCを当てる。着地したら、さらにコンビネーションを入れ、以下繰り返し。

●KLS-TAK・茨城県

サムライスピリッツ斬紅郎無双剣(覇王丸・修羅)

バックステップから飛翔旋風裂斬をうまく使う。覇王丸や狂死郎に対して重ねると、よく食らってくれる。

ナコルルで負けラウンドの時は、相手に接近して当て身を狙うといい。

●Y、K・千葉県

サムライスピリッツ斬紅郎無双剣(牙神幻十郎・修羅)

まずはじめに、防御崩しを入れやすい牙神(羅刹)を1人目に出して稼ぐ。続いて黒子の化ける牙神にも防御崩し。が、黒子の化けた牙神は強く(ランク1とは思えない)、稼ぎにくい。でも稼ぐ。

あと、覇王丸にも防御崩しを入れまくる。残りの相手はダウンさせて起き上がりに防御崩しを入れるパターンで稼ぎ、完勝も絶対取る。

起き上がりパターンでハメにくい相手には、コマンド投げで完勝を狙う。

●ん・よゆうっち♡・鹿児島県

編:今月は斬紅郎無双剣のスコアに結構動きが見られましたが、なかでもY、Kさんの「ナコルルに密着して当て身」というパターンが編集部で話題になりました。

近くで当て身→少しちかづいて当て身→…と、テンポよくパターン化しつつ、5千点をゲットしまくるというもので、当て身→当て身のタイミングが絶妙。なかなかの腕前。

ほかでは、終盤の猛チャージをかける、ん・よゆうっち♡さんのスコアに注目が集まりました。どのキャラもまんべんなく高スコアをたたき出す集中力には脱帽!

ハウスコア担当者から一言

今年の夏はセミの鳴き声をほとんど聞いてない、一生のうち一度はクマゼミを捕獲してみたい担当です。全然関係ないスね。すいません。

今月はポイントランキングにスペースを取られてしまった関係で、ここでちょっと。

『龍虎外伝』の集計について、前号までの応募要項に、いくつか不備がありました。分かりやすくまとめると…

①コンフィグモードでの変更(攻撃力)は不可。

②ラウンド数も変更不可。初期状態のラウンド数のみ。でお願いします。応募要項が不明瞭な点について、読者の方々にご迷惑をおかけしたことをお詫びいたします。

新作の登場により、またも申請数の少ないタイトルが消えつつあります。このことについては、担当としてもなんとか残したい方向でいますが、なにぶん2ページ(スコア表は1ページ)という限られたスペースしかないなどの事情により、現在のような方針を取らざるを得ない状況です。

新作が多くなりそうなこの頃、なんとか最小限の差し替えにとどめようと努力はしていますので、今後もよろしくお願いします。

新作といえば、最近になってCD版の発売が何作か続いたので、次号からいくつかタイトル追加をしたいと思います。とりあえず格闘ゲームに集中してしまいそうですが、ご理解のほどを。

それではクラブ・ハウスコア、また来月お会いしましょう。あひ~。

第2回 クラブ・ハウスコア ポイントランキング

1位 M,Y-剣魂(千葉県) 545Pts.

●とにかく前回が2位だったんで、今回はどうしても1位を取りたかった! 嬉しいです。

あと、スコアを出すコツとしては、どれぐらい執念深くプレイできるか要はヤル気と根気ですね。

これからも頑張ります!!

2位 ん・よゆうっち♡(鹿児島県) 435Pts.

●どうもありがとうございます! とりあえずそれだけです…。

3位 極限流(新潟県) 210Pts.

※不在のためコメントがいただけませんでした。ご了承下さい。

次点 部長アキヤマ(東京都) 205Pts.

ART OF FIGHTING龍虎の拳　外伝

キャラクター	プレイヤー	タイム	備考
シンクレア	M, Y－剣魂・千葉県	2' 40' 90	ALL
不破　刃	松原双角団々長・東京都	3' 47' 14	ALL
藤堂香澄	M, Y－剣魂・千葉県	3' 50' 80	ALL
ロディ・バーツ	M, Y－剣魂・千葉県	3' 57' 87	ALL
リョウ・サカザキ	弟子騎士　鷲・神奈川県	4' 04' 61	ALL
ロバート・ガルシア	R. T・兵庫県	4' 11' 21	ALL

リアルバウト餓狼伝説

キャラクター	プレイヤー	スコア	備考
ブルー・マリー	極限流・新潟県	2,443,100	ALL
ギース・ハワード	極限流・新潟県	2,399,800	ALL
キム・カッファン	ワッチョビー・栃木県	2,380,000	ALL
ジョー・ヒガシ	10－KEY・東京都	2,357,100	ALL
山崎竜二	ワッチョビー・栃木県	2,356,600	ALL
フランコ・バッシュ	ワイゾウ・奈良県	2,274,200	ALL
不知火舞	KLS－TAK・茨城県	2,272,900	ALL
秦崇雷	極限流・新潟県	2,150,400	ALL
ビリー・カーン	G・T・H・北海道	2,129,100	ALL
アンディ・ボガード	G・T・H・北海道	2,098,500	ALL
テリー・ボガード	ちぇりー・東京都	2,077,000	ALL
ダック・キング	ワッチョビー・栃木県	2,065,900	ALL
望月双角	M, Y－剣魂・千葉県	2,053,700	ALL
秦崇秀	R. T・兵庫県	2,021,100	ALL
ホンフゥ	10－KEY・東京都	2,006,100	ALL
ボブ・ウィルソン	ワイゾウ・奈良県	1,896,300	ALL

K・O・F'95

キャラクター	プレイヤー	スコア	備考
チームプレイ(ライバルチーム)	M, Y－剣魂・千葉県	631,720	ALL
チームエディット（京・ハイデルン・クラーク）	ボクサーカズヤ・愛知県	707,550	ALL
シングルプレイ（京）	ワイゾウ・奈良県	526,390	ALL
シングルオール（京）	YFC・岡山県	1,351,170	ALL

ハイスコア募集要項

●ノーコンティニューによる点数、またはクリアにかかった時間集計とします（クリアしなくても可）。乱入は無効。
●ハードはNEO・GEO、NEO・GEOCD（CDZ）のどれでもOKです。
●ハイスコア申請にあたっては、次の項目を明記して下さい。記入もれがある場合、スコアが無効になることがあります。
①ゲームタイトル
②スコア
③キャラクター名
④ランク
⑤面数(何人目までいったか)
⑥あなたの攻略法、スコア稼ぎのコツ
⑦住所、氏名、年齢、職業、電話番号、スコアネーム
●申請スコアの証拠として、キャラクター名とそのスコアが同一画面上にあるVTR、または写真を同封して下さい。ゲーム名の下に＊印があるものは、VTRのみ集計いたします。
●ゲームランクは不問ですが、ラウンド数などは初期状態で。
●以下のゲームを対象とさせていただきますが、申請数にかたよりが見られますので、極端に申請の少ないタイトルに関しては、やむおえず集計を中止する場合があります。
①龍虎の拳　外伝＊
②リアルバウト餓狼伝説＊
③サムライスピリッツ斬紅郎無双剣＊
④K・O・F'95＊
⑤ワールドヒーローズパーフェクト＊
⑥天外魔境真伝＊
⑦パルスター＊
●スコア集計は、必要事項を明記のうえ左記宛先までお願いします。
〒112東京都文京区水道2-13-12　SKビル202
㈱芸文社分室
ネオジオフリーク編集部
「クラブハウスコア」

サムライスピリッツ　斬紅郎無双剣

キャラクター	プレイヤー	スコア	備考
牙神幻十郎（修羅）	ん・よゆうっち♡・鹿児島県	3,518,400	ALL
ナコルル（修羅）	ん・よゆうっち♡・鹿児島県	3,370,300	ALL
リムルル（修羅）	ん・よゆうっち♡・鹿児島県	3,364,500	ALL
牙神幻十郎（羅刹）	ん・よゆうっち♡・鹿児島県	3,343,300	ALL
ガルフォード（修羅）	ん・よゆうっち♡・鹿児島県	3,313,100	ALL
ナコルル（羅刹）	ん・よゆうっち♡・鹿児島県	3,198,800	ALL
覇王丸（修羅）	Y・K・千葉県	3,118,400	ALL
ガルフォード（羅刹）	ん・よゆうっち♡・鹿児島県	3,148,800	ALL
服部半蔵（羅刹）	ん・よゆうっち♡・鹿児島県	3,145,600	ALL
服部半蔵（修羅）	ん・よゆうっち♡・鹿児島県	3,035,500	12人目
首斬り破沙羅（羅刹）	ん・よゆうっち♡・鹿児島県	2,934,500	ALL
首斬り破沙羅（修羅）	M, Y－剣魂・千葉県	2,898,600	ALL
千両狂死郎（修羅）	ん・よゆうっち♡・鹿児島県	2,762,800	ALL
緋雨閑丸（修羅）	M, Y－剣魂・千葉県	2,748,900	ALL
千両狂死郎（羅刹）	M, Y－剣魂・千葉県	2,740,300	ALL
リムルル（羅刹）	ん・よゆうっち♡・鹿児島県	2,725,400	ALL
花諷院骸羅（羅刹）	ん・よゆうっち♡・鹿児島県	2,700,600	ALL
緋雨閑丸（羅刹）	ん・よゆうっち♡・鹿児島県	2,625,500	ALL
覇王丸（羅刹）	ん・よゆうっち♡・鹿児島県	2,616,000	12人目
橘右京（修羅）	ん・よゆうっち♡・鹿児島県	2,533,200	12人目
天草四郎時貞（修羅）	ん・よゆうっち♡・鹿児島県	2,463,300	11人目
橘右京（羅刹）	ん・よゆうっち♡・鹿児島県	2,454,300	12人目
花諷院骸羅（修羅）	ん・よゆうっち♡・鹿児島県	2,397,200	ALL
天草四郎時貞（羅刹）	M, Y－剣魂・千葉県	2,311,300	ALL

天外魔境真伝

キャラクター	プレイヤー	スコア	備考
八雲	幻庵ラブリー・長野県	17,257,500	ALL
絹	ドクター荒井・北海道	12,966,300	12人目
カブキ団十郎	ん・よゆうっち♡・鹿児島県	12,669,300	12人目
ジライア	TOMOYA・神奈川県	12,832,100	12人目
極楽太郎	おもむろ・東京都	12,660,200	ALL
綱手	ん・よゆうっち♡・鹿児島県	12,302,100	12人目
大蛇丸	TOMOYA・神奈川県	11,721,500	11人目
戦国卍丸	部長アキヤマ・東京都	11,687,200	9人目

ワールドヒーローズパーフェクト

キャラクター	プレイヤー	スコア	備考
ネオーディオ	Y. Y・東京都	18,231,700	ALL
エリック	部長アキヤマ・東京都	13,413,200	ALL
呂布奉先	10－KEY・東京都	13,695,300	ALL
キャプテン・キッド	10－KEY・東京都	13,537,800	ALL
ジャンヌ	幻庵ラブリー・長野県	13,170,200	ALL
マッドマン	幻庵ラブリー・長野県	13,074,800	ALL
J・カーン	M, Y－剣魂・千葉県	13,064,600	ALL
ラスプーチン	10－KEY・東京都	12,097,600	ALL
出雲良子	幻庵ラブリー・長野県	10,944,600	ALL
ジョニー・マキシマム	三輪サンちゃん・群馬県	10,924,100	ALL
ジャック・ザ・リッパー	M, Y－剣魂・千葉県	10,788,100	ALL
ブロッケン	YAZ・東京都	10,409,000	ALL
服部半蔵	松原双角団々長・東京都	10,191,800	ALL
風魔小太郎	幻庵ラブリー・長野県	10,078,200	ALL
金龍	幻庵ラブリー・長野県	9,931,400	ALL
孫悟空	幻庵ラブリー・長野県	9,431,700	ALL
シュラ・ナイ・カノム・トム	幻庵ラブリー・長野県	8,457,000	ALL

パルスター

プレイヤー	スコア	備考
10－KEY・東京都	1,394,180	ALL

※ポイントはスコアの順位等に応じて、編集部で集計しています。

~SNKの"秘話"に迫る~

エス・エヌ・ケイ物語③

SNKの生き字引、中井敏之さんに、ネオジオの基礎になったともいえる過去の名作について語ってもらうこのコーナー。

前号は中井さんがメインのキャラクターデザインをした思い出の作品『アテナ』のお話を中心に語ってもらった。いよいよ今号では、前号で予告した通り『アテナ』の続編である『サイコソルジャー』のお話を中心に聞かせてもらうぞ。



企画開発本部企画宣伝部次長
中井敏之さん

4月5日生れ　大阪出身
1983年SNKに入社、初期のゲーム制作にはじまり、広報・広告制作などに関わる。趣味：ブルーグラス（楽器演奏）、育児、木工、バイク

歌うゲームが初登場!!

（前号からの続き）

'86年に『アテナ』が発売され、翌年の'87年にはファミコンに移植されたところまでは、先月話しましたね。

そのあと、ファミコン版が発売された同じ年に『アテナ』の続編として業務用の『サイコソルジャー』が発売になるわけです。

実はこのあたりから本格的な開発の仕事は抜けて、宣伝（プロモーション）の仕事が中心になってきた時期なんですよ。まだ、かなり現場に密着した状態でしたけどね。

基本的に前作の『アテナ』を考えたプランナーが制作を担当していまして、オリジナルのアテナより、等身などの比率を変えました。その影響もあって、アテナも少し大人っぽくなりました。

このゲームは、歌うビデオゲームとして話題になりましたが、音声合成はかなり前からやっていて、古くは'80年発売の横スクロールシューティングゲーム（縦にも動くけど）の『ヴァンガード』や、'81年の『ファンタジー』、'86年の『怒号層圏』（怒の第2弾）などにも音声合成を使っています。

そこで、今回は歌を入れてみようか！　という案が出て、主人公が歌を歌いながら戦う、一風変わったゲームになりました。

その時、歌を歌ってくれたのが、アイドルの清水かおりさん（当時、"東大生が選ぶアイドル"として有名でした）で、ゲームのチラシなどに顔を入れたりしたのを覚えています。

ちなみに、このゲームに登場する、1Pの麻宮アテナと、2Pの椎拳崇が、K・O・Fシリーズのに登場するサイコソルジャーチームの2人です。

みなさん、くわしいですから御存知ですね（笑）。

バイクの音でゲーム音楽を!?

音声合成で思い出したんですけど、'83年に発売した『マッドクラッシャー』という近未来を題材にしたバイクゲームがあったんです。

このゲームのバイクのエンジン音は、私が単車が好きなので、自分の単車から音を取ろうと考えたんですよ。

早速、録音ができるステレオカセットを単車に取りつけ、音を録音しました。それを当時の音楽担当者に渡しまして、ゲームの音として使ってもらったら、結構いいものができたんですよ。

これはいい感じだぞ！　と思っていたら、最終チェックをする社長が「全然、未来じゃない」の一言でボツに…。

バイクマニアとしては満足だったんですがねぇ（笑）。

だいぶ話が前後してしまいましたね。急に思い出したもので…懐かしいですねぇ。

最初はメカモノ!? ビーストバスターズ

その後も、スポーツゲームなど、多数のゲームが発売されましたが、業務用のゲームで非常に印象に残っているのが、'89年に発売されたSNK作品中でも異色のゲームである、ビーストバスターズですね。

このゲームは、主人公に襲いかかってくるゾンビたちを、筐体備えつけのガンを使って撃ち倒していく、シューティングゲームなんですが、かなり長期にわたり活躍したゲームなのでプレイしてくれた人も多いのではないでしょうか？

ビーストバスターズの前作に、（89）メカナイズドアタックというメカモノのガンシューティングゲームを発売していたのですが、続編ではカタ苦しいイメージをなくそうと思い、敵をゾンビにしてみようと…。今、冷静に考えてみると、すごい発想の転換ですね（笑）。

このゲームの制作中に一番困ったのが、映像を立体的に見せる技術なんですよ。

3Dタイプのゲームなので、敵がプレイヤーの方に迫ってくる感じをうまく表現したかったんですが、ズームアップ機能が、まだちゃんとしていなかったために、かなり難しい作業になりました。

最終的には、小、中、大のキャラクターを作って、間をつないでいくようにして表現する方法を使ったんですが、手がかかっただけあって、かなりイイ物ができたと思っています。

最終的には、筐体にも手を加えてガンを3丁にし、ガン自体にも振動が出るなどの工夫して、3人で遊ぶことができるガンシューティングが完成しました。（次号に続く）

サイコソルジャー（1987年）

前作の『アテナ』はRPG色の強いアクションゲームだったが、続編の『サイコソルジャー』は強制スクロールのシューティングのようなゲームになっている。

このゲームは2人同時の協力プレイが可能になっていて、本文中でも触れているが、1Pが麻宮アテナ、2Pが椎拳崇を操ることができる。

必殺技が使えるようになるサイコボールを集めながら（今は撃ちっ放しなのに昔は集めてたのね!?）、敵をガシガシ撃ちまくるゲームで壮快感はバツグン！

前作にくらべるとゲームシステムが単純になった分だけ、キャラクター性が落ちているが、今プレイしてもかなり遊べるゲームだと思うぞ。

本誌の移植希望コーナーでも人気の高いゲームだ。



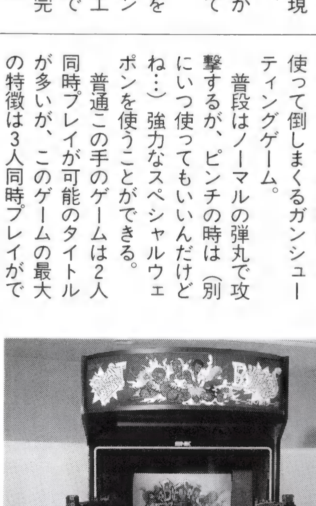
ビーストバスターズ（1989年）

SNKでは、2作目のガンシューティング方式のゲーム。ゲームの内容はいたってシンプル。次々に襲ってくるモンスターを、手に振動が伝わってくるリアルな専用ガンを使って倒しまくるガンシューティングゲーム。

普段はノーマルの弾丸で攻撃するが、ピンチの時は（別にいつ使ってもいいんだけどね…）強力なスペシャルウェポンを使うことができる。

普通この手のゲームは2人同時プレイが可能のタイトルが多いが、このゲームの最大の特徴は3人同時プレイができること。

1人ではかなりつらいゲームだったが、友達との3人プレイはかなり熱かった。もう1度プレイしてみたいゲームだ。





最終回

TOMO

宮内知美の満月がコワい…



TOMOが描いたイラスト

今月でちょうど1年（12回目）となるこのコラム。というわけで今回でひとまず終了となります。長い間応援して下さってありがとうございます。

巨大組織に狙われる!? 寝る前はご注意…

う〜ん、本当に眠いでちゅ。眠々病に侵されつつある頭の中では、いろんなコトがグルグルまわっているよ。眠い時ってさ、不思議だよね。だって思ってもみないようなコト、考えてる自分がいたりするじゃん。アレレ？　何、何って（私だけかしら？　ハテ？）。

でも、友達でもいるよ。眠い時だけやたら元気でおもしろい人。ただのナチュラルハイっていう場合もあるけど、きっと眠い時なんかも変なパワーついてんだよ。そして、それには計り知れない怖いものに変わる〝気〟が流れていて、眠る直前の人間達を次々に狙ってる巨大組織に、知らないうちに監視されてたりして…。ヒャーッ、眠る前の人間の考えるコトは、怖い怖い（私か？　オイ）。

ちょっとセンチな気分 これも全部、秋のせい？

最近、涼しくなって、よく寝られるのだよ（宮内はクーラー嫌いなの。窓は下着泥棒にあってから開けっ放しで寝られないし）。もう秋なのですね。センチメンタル（?）な季節ですねぇ。そういえば、去年の秋にはネコちゃんと秋桜のイラスト描いたんだ。早いですねー年なんて。そうだよね、生まれたばかりの赤ちゃんも、1年も経てばおしゃべりしたりするもんね。

この1年間の間には、引っ越しもしたし、友達も増えたし、そうだよね（スッカリ、懐かしさにハマってる）。そしてまた私は、引っ越ししたりするんだけどね。まあ、どうでもイイヤ。

そういえばこの間、すっごく懐かしい友達と連絡とってさぁ、元気で嬉しかったよ。電話番号も見つからなくてね、頼りは昭和62年ぐらいの手紙だけで、不安だったんだけど、手紙出してみたんだ。そしたら返事がきて、なんかよかったってうれしくなっちゃった。たまに、ふっと時間があると、あの子はどうしてるのかな？

なんて思い出したりしてさ。ありませんか？　こういうこと。秋ってさ、そんなこと考えたりしちゃう季節でしょ、なんかねぇ（私だけ？　これも？）。まあまあ、色々ありますわね、人それぞれ。

私ってマンガ顔!? またまたVシネマに登場!

なんて、浸っているヒマはないんだなぁ、これが。私は来週からVシネマの撮影に入るのです。スケジュールはまだ知らないけど、スペシャルハードまちがいなし！　って感じで、ある程度は覚悟してます。

これもマンガが原作（カメレオンに続く。私ってマンガ顔？）で、『厄災仔寵』っていうタイトルです。その中で〝役仔寵〟ちゃんをやらせていただきます。まあ、学園物ホラーでコスプレ好きな方には、特にお勧めだと思います。もう、スゴイ衣装で頑張るので絶対見てね（レンタルは12月以降らしい?）。



満月パワー全開!! 新しい私もよろしく!!

そして、これが発売の頃にはまた違う宮内を、皆に見て頂けると思うので、そっちもよろしくね。

…で、とても重大な（?）お話があります。今まで私なりに楽しくやらせていただいたこの〝満月がコワい…〟は、今月をもってひとまず終了します。

とても残念ですが、これも新たな満月パワーです（あやしい?）。私にとって、字を書くというお仕事はこれが初めてだったので、とても勉強になりました。ファンレターで感想くれた人にも、そしていつも読んでくれた人にも、とても感謝しています、ありがとう。そしてそして、こんなわけわからない文を、汚い字の原稿を見守ってくれた（諦めてた？　うん？）スタッフのみなさんに感謝します。これからも私、宮内知美を忘れないで応援して下さい。ありがとうございました。また、会おうね。ばいばい。

〈プロフィール〉

生年月日：1975年1月24日
出身地：神奈川県横浜市
血液型：A型
身長：160cm
サイズ：B83・W58・H83
テレビ、写真集などで活躍中。かつてSFC餓狼伝説2のCMに不知火舞役で出演。

モリスケの格ゲー講座

初心者向け

©SNK 1996

新装第3回
今月のお題
［ガード］

講師：モリスケ

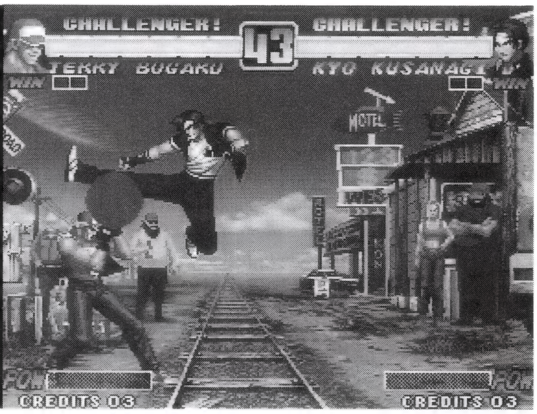
おかげさまで第３回をむかえた格ゲー講座。'96で強キャラをゲットしてウキウキのモリスケが、ガードについて講義するナリ！

基本中の基本!! ガードの基礎知識

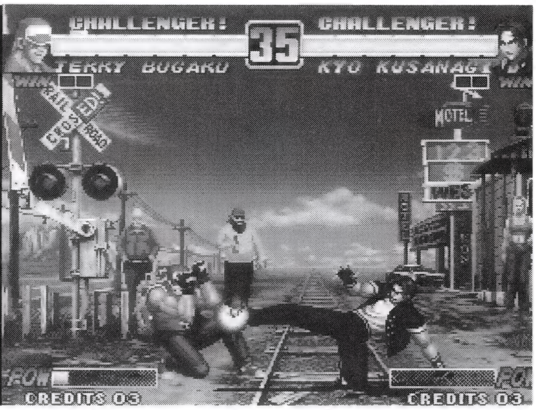
こんちわーっす！　彼は凄いのよぉなモリスケです。
さてさて、今回は格闘ゲームの基本中の基本であるガードについて、ガードのしかたからくわしく説明していこう。ガードについてちゃんとした知識を持っていれば有利な点は色々あるからね。
ガードは大きく分けて「相手の跳び込み攻撃や中段攻撃を防げる立ちガード」と「足払いなどの下段攻撃を防げるしゃがみガード」そして特殊な例として「空中にいながら相手の攻撃を防げる空中ガード」の3つに分けることができる。
立ちガードをするには、レバーを相手のいる逆側の方向（相手が右側にいるなら←）に入れることでおこなえる。この、相手のいる逆側の方向のことを「ガード方向」というナリ。しゃがみガードをする場合は、ガード方向の斜め下（相手が右側にいるなら↙）に入れればいい。空中ガードは自分が空中にいる時にレバーをガード方向に入力しておけばいい。
地上で闘っている時は下段技を警戒してしゃがみガードを多めにして、相手が跳び込んできた時や中段技を出してきた時に立ちガードする、というのが対戦時における防御の基本だぞ。
また、相手が攻撃の届かない間合いで技を空振りしている時にレバーをガード方向に入力すると、攻撃を防ぐポーズをとる。このポーズのことを「ガードポーズ」といい、相手の攻撃を防御すると、ガードポーズをとったまま一定時間（ほんの少しだけど）動けなくなる。この動けない時間のことを「ガード硬直」というナリ。ガード硬直中は手を出せないので、落ち着いて相手の動きを見ておき、硬直が解けてから反撃に転じるようにしよう。ガードキャンセルというものもあるが、これはまた別の機会に。

空中ガードはゲームにより変化が

空中ガードに関してはゲームごとに若干の違いがあるので、ここではアーケード最新作であるＫＯＦ'96での空中ガードを例に挙げて話を進めることにしよう。
'96で空中ガードできるのは、ジャンプ攻撃と飛び道具で、相手が地上で出した通常技や対空技として使える必殺技はガードできない（京や庵の鬼焼き等の対空技は出始め部分以外空中ガード可能）。こんなに便利な空中ガードだが、



ジャンプ攻撃は、レバー真後ろの「立ちガード」で防げる



しゃがみガードは足払いなど下段の攻撃を防ぐニョロ

NF特選 格ゲー用語辞典

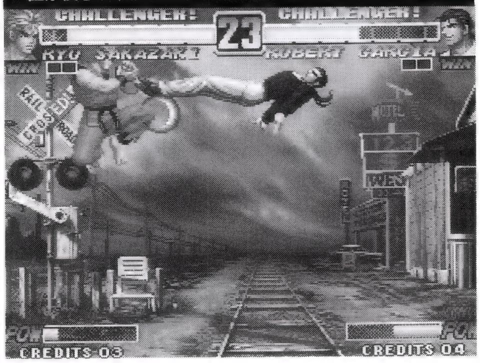
▼さ行▲

【先読み（さきよみ）】
相手が次にすると思われる行動を読み、対処すること。
相手が跳び込んでくると読んだら早めに対空技を置いておいたり、飛び道具を撃つと読んだら一気に跳び込む、というように、読みを働かせよう。時には自分のカンを信じることも重要ナリよ。

【修羅騎士動き（しゅらきしうごき）】
本誌攻略ライター修羅騎士贋Pちゃんの特徴ある戦闘スタイルを表す。おもな修羅騎士動きを例に挙げると、京で後転してからのREDキック、アンディなら撃壁背水掌を決めたあとに大ジャンプキックで追い討ちし、着地で再び撃壁背水掌などなど。他にも、Jマン動きやモ動きがある。

【吸い込む（すいこむ）】
投げ間合いの広いコマンド投げを決めた時に、ちょっと離れた相手が吸い込まれるように投げられることから吸い込む、というようになった。
大門の天地返しやクラークのスーパーアルゼンチンバックブリーカーで離れた相手を投げた時に、「今スゲー吸ったよ」などといわれる。

【先行入力（せんこうにゅうりょく）】
硬直している時や起き上がりに必殺技を出す時、コマンドを入力するタイミングを若干早めにすること。早めに入力しても出ることを「先行入力がきく」という。
ＫＯＦ'96ではこの先行入力が超重要。詳しくは攻略ページをよく読んでねん。



'96では、あらたに空中ガードがくわわったゾ。でも垂直か後ろジャンプだけ

実は後ろジャンプか垂直ジャンプをしている時にしかできない。相手に向かって跳び込んだ時は空中ガードできないってコト。

ちなみに、画面の端から端ぐらいまで離れた時には飛び道具を空中ガードできないぞ。原因は、間合いが離れすぎているとガードポーズをとってくれないため。遠距離時には注意しておこう。

とまあ、3つのガードについて解説してみました。ちと分かりづらかったかな？

やっぱ初心者の敵 裏回り攻撃だ

次は、パワーアップ前の格ゲー講座でも紹介した、裏回り攻撃に対してのガード方法についてもう一度触れておくことにしよう。

裏回りを狙って跳び込まれると、普通に立ちガードするだけでは防げない。なぜなら、相手が体の裏側を攻撃しているのでガード方向が逆になってしまうからである。裏回りの跳び込みをガードするには、ガード方向を逆にしなければならない。慣れるまでは裏か表か見分けにくい跳び込み攻撃もあるので、一筋縄ではいかないぞ。



いや～ん、な裏回り攻撃は、逆方向にガード

新システム あれこれ「ガードクラッシュ」

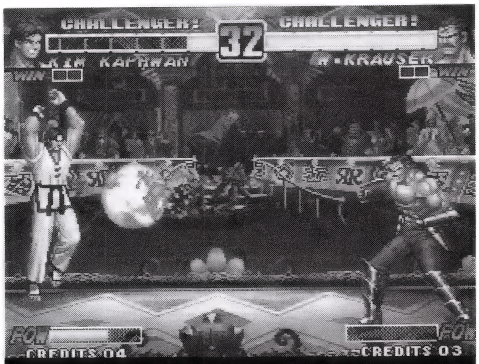
最後はKOF'96で新しくくわわった「ガードクラッシュ」について一言。

ガードクラッシュとは、相手の攻撃を一定回数ガードし続けると、勝手にガードが解けてしまうシステムである。ただ、防御が解けても一瞬で動けるようになるため、しゃがみ強キック等の単発技でガードクラッシュになった場合は攻撃を受けない。ガードクラッシュが効果を発揮するのは、通常技キャンセル必殺技をガードした時に1発目の通常技でガードクラッシュになってしまった場合だ。

この時、キャンセルで出された必殺技はガードが間に合わないので食らってしまう。跳び込み攻撃を防御した時にガードクラッシュになった場合も着地で出された通常技はガードが間に合わない。要は、連続ヒットな攻撃の1発目でガードクラッシュしなければ意味がないってコト。

この「ガードクラッシュ」という新システム、対人戦でガードを固めて待ち続ける人を防止するために作ったシステムだと思うのだが、自分としては少し強すぎる（使えすぎる）んじゃないかな？と思ってしまう。

というのも、ラッシュの激しいキャラに画面端へと追い込まれた場合、反撃のポイントを誤ってすぐに手を出してしまうとそのまま連続技をもらってしまうことになるよね。だからといって、相手の様子（出方）を見るために跳び込みからの連続攻撃を2セット防御してしまうとガードクラッシュになってしまい、そのまま連続技を叩き込まれることになってしまう。



さすがの空中ガードも、画面端と端ではできましぇ～ん

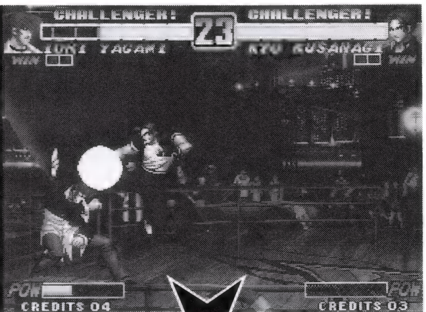
別に待とうとは思っていないのにガードクラッシュになってしまい、連続技をもらってしまうのはどうかなぁと思った訳です。

ラッシュをかけられるキャラには有利になるガードクラッシュシステム、あなたはどう思います？

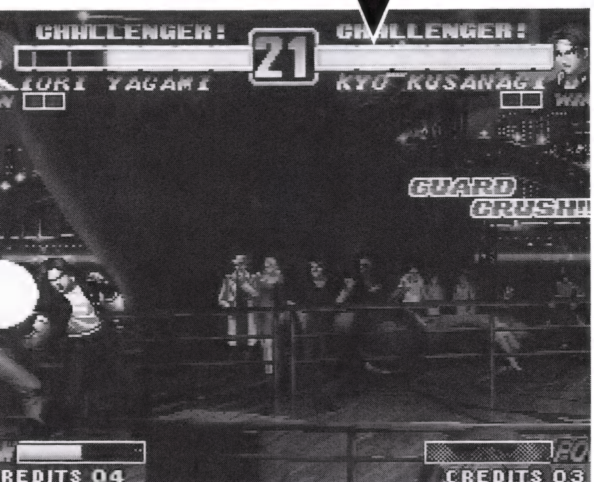
こんな感じで今回は終了です。ガードに関する知識を深めてもらえたかな？難しめな部分もあったと思いますが頑張って理解してね。

相変わらず何でもいいからお便り募集中です。いい感じなお手紙待ってるぜ！

「今月のお題」や「読者Q&A」、はたまた格ゲー講座には何の関係のないヨタ話など、とにかくお便りもとム。最近手堅くおハガキが少ないんだよね。じゃ、また来月お会いしましょう。



'96では、あんまりガードで様子を見てると…



ガードクラッシュで「ボディが～」別に待ってないのに…

モリスケに訊け！ 読者Q&Aコーナー

Q ボクはどうしても空中でコマンド入力というのができません。これまでは別にできなくてもいいやとか思ってたんですが、怒チームにレオナが入った以上、そーもいってられません。ジャンプしてから着地するまでの間にあんな長いコマンドを入れるなんてボクにはできません。コツみたいなものがあるなら、教えていただけるとうれしいです。

●斎藤智行さん（秋田県）

A コマンド入力が間に合わないということですな。レオナのVスラッシャーのコマンドは↓↘→↘↓↙←なので、地上にいる時に↓↘→↗と入力しつつ跳び上がり、その後に→↘↓↙←と入力するようにすれば↓↘→を空中で入力する必要がない分簡単になると思います。低空で出してしまう事になるけどね。

Q モリスケさんはじめまして。俺は今'96にハマっているんですが、モリスケさんの使う（おすすめ）エディットチームを教えて下さい。

●PN／牧場（北海道）

A 最近の自分の使用チームはビッグ、ジョー、クラウザー。この3キャラだけじゃなく他にも色々使うゾ。

オススメのチームは、勝ちにいくなら庵、チン、レオナの「このキャラやばくねチーム」、やりがいのあるキャラをプレイしたいなら、京、バイス、キングが楽しい。特に京は突進技でガンガン攻められるので爽快感バツグンだ。でも、あんまりヤバいキャラばっかでチーム組んでいると、友達から嫌われる恐れもあるゾ。たまには弱キャラを育てるのも、結構楽しいものですじゃ。いえる！





NEO GEO G's WORLD ネオジオゲームズワールド

最終回

あの頃の
僕を探して…

—サムライスピリッツ斬紅郎無双剣—

閑丸くんの“サバイバル人生”を綴るこのコラム。
最終回は、彼の記憶喪失の原因(？)に迫る超ハッピーエンドの(？)お話…。

COMIC by:おおみね昭子



記憶を取り戻すには
催眠術がイチバン。
友情
あ…ダウジング…
ブン
ブン
――って
方法があるんだ
ヒョイ
…
い、いつかの人達…
ドキ
ドキ
自分の意識の中に眠っている記憶を
催眠状態になってもう一度蘇えらせるんだ
忘れてしまった"何か"をその時に戻って――
あ…っ
じゃわかるんだね!! 僕に昔何があったか!!
それに僕がどーしてこんなに気苦労が多くて
すぐブルーな事考えちゃう子供になったのか!!
あなどれん坊主…
クソガキ…


ドン・ウォーリー
安心してくれ!!
ザ・振子
スペシャル!!
シャシャシャー
酔った。
秘技・朧刀プラス
シャドーコピーで
加速全開!!
シャーーッ
もう
いいわっー
何はともあれ
成功だ
どんどん
記憶が戻って
いくぞ
う…ん
鬼…っ
鬼!?
嫌だ
助けて!!
何か
思い出したんだ
!!
いや…っ


やめてよ鬼ババ!!
ナスは嫌い!!
…鬼ババ…?
…ナス…?
僕は緋雨閑丸
失った記憶を
やっと探って
もらう事ができた
あのー…
僕の記憶喪失って
結局何が原因
だったの?
ナス!!
え?
これで
きっと何か
手掛かりが
――。


八神庵：かつてヤマタノオロチを倒した伝説の一族の末裔。


ギース・ハワード：サウスタウンの陰の支配者。日本通。

読者創作ストーリー

ギース・ハワードの牛耳る暗黒街『サウスタウン』。そこを訪れた八神庵は…

サウスタウンの男達

★PN／戸田XEX雅人（大阪府）

高くそびえるビルの谷間。その下を走り抜ける車の音がこだまする。空は暗いが星は見えない。ビルの窓からこぼれる光が星のかわりとなる。この街は暗くなるということを知らない。いや、忘れてしまったのだろう。人間はいつでも明るい世界を生きることができるようになったのだ。

そんな中に、暗い世界を生きる男がいた。『八神庵』という名の男が。

代々裏の世界に生き、語られることのない歴史で暗躍した一族『オロチ』。その末裔にして、八神流武術の継承者。その暗殺拳に消えていった人物は数知れない。

裏を知るものはいう。『歴史の裏に八神あり』。

その一族の男が、また語られることのない歴史を綴りはじめるのであった。

「…サウスタウンか。なかなかいい所だ。普通の街のようでいて、やばい香りがどこからでもしてきやがる」

庵は花の匂いでも嗅ぐかのように深呼吸をする。

「特にあそこからは…」

そんな彼の目に映っているものは、怪しく黒光りしているビルであった。『ギースタワー』と呼ばれているビルだ。

庵は歩き出した。その目に映っているものへと向かって。

そこへ近づいていくにつれ、人通りは減っていき、ビルの下へやってきた時には、あたりに人気はまったくなかった。ただ一人を除いて。

「…ギース・ハワード…」

庵が見上げた先にはビルの屋上から彼を見下ろすスーツ姿の男がいた。ギースである。

2人はしばらくの間睨み合っていたが、ギースはふと、姿を消した。そしてしばらくして、ゆっくりとギースタワーの入口から姿を現した。「貴様が八神庵か。その目、その殺気、そしてその強さ。まるで私の若い頃を見ているようだ」

庵は、貴様などと一緒にするなといわんばかりにフンッと鼻であしらう。

「何の目的でここへきた」

ギースの問いに、庵は鋭い目をより細めて答える。

「ギース、あんたを一目見ておこうと思ってな」

庵は話を続けた。

「この前はあんたのおかげでキングオブファイターズという楽しい余興に参加できた。俺を顎で使うとはどんな奴か見ておきたかったのさ」

その次の瞬間、庵は腕から急に青い炎を上げ、叫んだ。

「ギース、あんたは裏の世界をすべて牛耳っているつもりらしいな。だが真の裏の帝王はこの八神家。覚えておけ」

庵がそういった途端、ギースは声をあげ笑い出した。

「ハハハハ、笑わしよるわ。貴様ら八神家が永年にわたり草薙家と闘っている間に、事情は変わったのだよ！ もはやクラウザーやルガールとて、私の足元にも及ぶまい」

ギースは腕を広げ、オーバーアクション気味に話す。かと思うと腕を組み、鋭い目つきで庵を見ながらいった。

「それに八神。貴様本当は裏の世界などには興味はないだろう。どういうつもりだ」

そう問うギースの目を、庵はニヤリと笑いながら見る、そして少し嬉しそうに、高揚した感じで話しはじめた。

「さすがギース・ハワード。初見で相手の考えを見通すとは噂以上だ。ただ強いだけの男ではないようだな」

「フンッ、貴様のような小僧の考えなどすべて分かる。ワシを試そうなどとは100年早いわ」

2人は少しの間目を合わせていたが、庵が懐から一通の手紙を取りだし、ゆっくりと言葉を発することによって、その静寂は破られた。

「キングオブファイターズの招待状だ。お前のところにもきているだろう。どうだ、今度は貴様自身が出てみないか」

庵は招待状の入った封筒を、ひらひらと揺らしてみる。まるでギースを挑発しているかのように…。

その光景に少しムッとしながらも答えるギース。

「貴様などに指示されんとも出場する気でおったわ。それに今回はワシの大きな計画も絡んでおるしな」

「そんなことはどうでもいい。あんたが出ることさえ分かればな」

すると庵はギースに背を向け歩き始めた。その彼の背中に向かってギースは問う。

「貴様、ただワシを試しにきたのではないだろう。このギースの存在に脅威を感じたのではないか？」

庵は不意に立ち止まり、しばらく黙っていた。と思うと急に大きな声で笑い出す。

「クク、ハハハ、アーハハハ、そうだ！ その通りだ！ 今まで俺のライバルは草薙京ただ一人だった。だが前の大会であんたとほんの少し関わっただけで草薙と同等の憎しみを感じた。ギースは危険だとな。そして気づいたらここにきていた。それだけだ！」

ギースは思った通りだ、という顔で庵を眺める。

「…サウスタウン。ここはいい街だ。何ともいえず落ち着く。特にこのビルの屋上からの眺めは最高だ。まるで神になったかのような気分になる」

そういうギースを無視するかのように庵は歩き出した。それを見ながらギースは葉巻を取りだし、火をつける。そして歩いてゆく庵にいった。

「八神。お前はまだ若い。自分より強い存在を認めたくないものよく分かる。だったら強くなれ。このワシのようにな。このサウスタウンは人を強くする。ボガードたちや極限流のように…。貴様も強くなってここへきてみろ。この場所はサウスタウンで一番の猛者しかくることはできん。それだけに眺めは最高だ」

そしてギースは葉巻の灰を落とす。まだ消えていない細かな火の粉がゆっくりと舞いながら落ちてゆく。ある人間の運命の火蓋が落とされたことを知らせるかのように。

庵はその光景を目にすることはなかったが、ギースに一言つぶやいた。

「サウスタウン、確かにいい街だ。いずれ俺もあんたの位置に立たせてもらうぜ」

そういうと庵は暗闇の中へと消えてく。闇に帰るように。

「そうだワシを狙え。そういう者が増えることによってサウスタウンはますますオモシロクなる」

ギースは吸いかけの葉巻を投げ捨て、ビルの中へと消えてゆく。その表情は実に楽しげであった。



募集要項

ネオジオのゲームやキャラクターを題材にしたみなさんのオリジナル・ストーリーを募集します。

字数は13字×200行程度。ただしあまり性的な表現の強いものは受けつけません。

作品にはタイトル＆PNの他、住所、氏名、年齢、職業、電話番号を必ず明記してください。

採用者には、ネオジオフリークサービス部提供による賞品を差し上げます。

〈宛先〉

〒112 東京都文京区水道2－13－12 SKビル202

㈱芸文社 分室

ネオジオフリーク編集部「読者創作ストーリー」係

イラスト／孫明・S　※ストーリーは実際のゲームの設定とは異なります

クロスワードパズル

まずは、タテ、ヨコのカギを頼りにクロスを完成させよう。そしてA～Nの文字を順に並べていくと今月の問題が出てくるよ。

正解者の中から抽選で10名様にネオジオグッズをプレゼントするゾ。応募待ってまーす!!

今月のヒント：プロフィール

1	2 A	3	4		■	5	6		7	■	8 B	9
■	10			■	11	■		■	12	13	■	
14		■	15	16 C		17	■	18			19	
■	20	21	■	22			23		■	24		
25	■	26	27			■		■	28 D			■
29 E	30	■	31		■	32		33		■	34	35
■	36			■	37 F		■		■	38	■	K
39		■	40	41	■	42		■	43		44	■
45 G		46	■	47	48		■	49	■	50		51
	■	52	53			■	54				■	
55		I		■	56	57 J	■	H	■	58	59	
	■		■	60 L	■	61	62		63	■		■
64		■	65 M			■	66 N					

タテのカギ

2フランケンシュタイナーを決めると、ポーズを取る人
3○○靱拳、○○光拳、○○麦パン
4友達○○、形容○○○、○○ようもない
6南国に生えててさ、割るとジュースが出てきてさ…
7この上もなく高いこと。究極と○○○の料理対決
9古くからある日本の楽器。ばちで叩いて音を出す
11K・O・F'95では死んでしまったのだろうか?
13ストレート、フック、○○○。ユリちょう○○○
16自然を愛するアイヌの美少女戦士。お姉さんの方
17昔の日本家屋の屋根に敷いていた。英語でストロー
18カポエラの達人っつったらこの人。懐かしいね
19シューティングなどの、限界最高得点のこと。その略
21横溝正史の小説。「悪魔の手○○歌」コワイー!
23朱色の雀。ナツメの通り名、南天○○○楽
25親子電話の子供の方
27不知火 舞の必殺技。○○○○の舞
28金、○、パールプレゼント
30筋肉○○○の人って好き?
32ステークスウィナー2にも出てくる体力回復アイテム
33ラーメン○○、ウルトラ○○、ラッキー○○
35玉子の中心の黄色い部分
38紅丸の必殺技。しゃがみ弱キックから連続技になる
39外側を英語でいうと…
41夏休み、海辺で割ったかな?
44足が8本なのはタコ。足が10本なのは?
46ワケを知ったような顔つきを○○○顔という
48K・O・F'96で強引にユリを出場させたおじさん
49世のため○○○○○…
51↕女子
53朝○○、○○草、ハッピバースデー○ー○ー
57京の恋人
59山で木を切るのが仕事の人
60焼き鳥の一つ。心臓
62かけがえのないこと。○○の親友
63同輩または下の者を呼ぶときにつける語。山田○○

ヨコのカギ

1サケの玉子丼
5お茶につくお菓子
8谷川のこと。○○ガニ
10雷を伴う雨
12核を英語でいうと…
14グー、チョキ、○○
15東京の山手線で大崎と田町の間
18ビリー・カーンといえば…
20サケを口にくわえた木彫りの…
22青春の部活動、歌う人たち
24コロッケは小麦粉つけてタマゴをつけてこれをつける
26大自然のおしおきだよ
28K・O・F'96で復活。レイジングストーム!
29 2人を更生させた(?)善人。歯がキラリ
31風魔小太郎やテリーと関係の深い動物
32ケンスウはこれを一口で食べる
34○○は金なり
36非常に近い差
37 3の次、5の前
39彼のためにセーターを○○人まだいるのかなぁ…
40ねじのこと
42元は薬用酒。マティーニのベースに使う
43投げ○○○の広さに注意
45泳げない人の必需品
47普通でない人。○○○児
50丸太を並べて縛った船
52右京が患っている病気
54子供みたいな人のことを、○○○○ない人という
55自然物を採ること。最後に"ウ"をつけると京の父だ
56蚕の○○から絹が取れる
58お相撲さんのこと
61木村拓也さんのあだ名
64ボス、仕切ってる人。○○松五郎
65子母鴛鴦鉞"斬華"を扱う無鴛流の女戦士
66一面クリアしたら次は何面クリア?

8月号の答え：ビンテン

8月号のクロスワードパズルのA～Uを順に並べると、**ナツメユリカスミマイビンテンヤグモシンシア**と、なります。

この中で男性キャラはただ1人。よって仲間はずれはビンテン。

ロ	ネ	ツ	ト	■	イ	ホ	ウ	チ	ユ	ウ	シ	ヤ
バ	ス	ケ	ツ	ト	ボ	ー	ル	■	ズ	ー	■	ト
ー	■	モ	サ	ク	■	ム	フ	フ	■	マ	グ	ロ
ト	リ	ノ	■	シ	カ	タ	■	ジ	マ	ン	■	ポ
■	カ	イ	シ	ヤ	■	ウ	マ	■	キ	■	マ	ツ
ラ	■	シ	ヤ	■	ラ	ン	ナ	ウ	エ	イ	■	ク
ム	ダ	■	ル	ビ	ー	■	テ	キ	■	カ	キ	■
ー	■	プ	ロ	■	メ	シ	イ	■	コ	ス	モ	ス
ル	ス	■	ツ	イ	ン	ル	ー	ム	■	ミ	■	イ
■	リ	ス	ト	ラ	■	バ	■	ラ	ム	■	キ	ジ
サ	ラ	ミ	■	ス	ト	ー	ブ	■	マ	リ	ー	■
ジ	ン	■	サ	ト	ウ	■	ブ	ナ	■	ニ	ト	ベ
キ	カ	ガ	ク	■	キ	ム	カ	ツ	フ	ア	ン	■

応募方法

クロスワードの答えと、住所、氏名、年齢、職業、電話番号を明記し、左記宛先まで。

〒112東京都文京区水道
2-13-12 SKビル202
㈱芸文社 分室
ネオジオフリーク編集部
「10月号クロスワード」係

締切りは10月9日(必着)。

正解者の中から抽選で10名にネオジオグッズをプレゼント。



8月号クロスワードパズル当選者　斎藤勝弘・新潟県／青木祐介・千葉県／梅本勇一・東京都／若林宣子・長野県／吉田直央・愛知県／露口剛司・大阪府／島貫恭平・山形県／肥後絵美子・大阪府／加藤紀子・福島県／城野元・福岡県

読者通信欄 パオパオカフェへようこそ!

大自然のおしおき

この『大自然のおしおき』は、NFへの意見や要望、そして日常のできごとなど、さまざまなおたよりを受けつけてます。ねっ、ママハハ♡

出版社対抗KOF'96大会優勝おめでとうございます

7月26日にネオジオワールドでおこなわれた出版社対抗ゲーム大会を見にいってきました。まずは『おめでとうございます』。素晴らしい戦いでした。あの激戦の中、優勝なさるとは…。

私もイベントがはじまる1時間前から並んで、最前列を確保したかいがあったというものです。なにかこう、他の雑誌社とはかけ離れた強さを感じました。

ところで、NF代表のあの3人は誰だったのですか? 紅丸がいなかったところをみると、奥女中さんはいませんでしたね。紅丸を愛する紅丸使いの私にとっては多少さみしい思いがありました。決勝での3タテをやってのけた方は、修羅騎士 鷹さんだと思うのですが。素晴らしかったです。最後の鬼焼きは最高でした!! また見たいです(笑)。

●PN/Berry・ウェラー(茨城県)

編:あの大会、当初は女性3人チームでウケ狙いにいくつもりでしたが、直前になってKOF'96の攻略増刊号を出すことが決まったので、メンバーを変更して勝ちにいきました。実際に出場したのは、ジェイケイくん、モリスケくん、修羅騎士 鷹くんの3人。でもNF編集部にはその他にも、風のFLNくん(某誌主催のスパII X全国大会3位等)をはじめ、蒼炎闘士ゆーちくん、奥女中秀麿くんと、どこへ出てもいい勝負ができる人がそろっているので出場者選びも大変なんです。出版社対抗となると、助っ人を頼むところが多い中、NFはいつも編集部内からメンバーを選んで出場しているんですよ♡ (稲葉)

リョウの誕生日に龍虎の拳 外伝をクリア!

1996年8月2日、金曜日、晴れ。いうまでもなくゲーセンではKOF'96が盛り上がっていた。しかし…、8月2日は何の日でしょう…。そう! リョウの誕生日!!

龍虎の拳 外伝には、キャラの誕生日には性能アップするシステムがありますよね? 超下手な私は、今までどーしてもワイラーに勝てなかったんだけど、この日リョウを使ってクリアできました(2コ

パオパオ賞



★PN/早見草(島根県)
バナナン娘チャ〜ムチャム。ところでおいらチャムチャムと似たようなスリッパ持ってるぞ。



●PN/日向誉(青森県)
せめてネオジオ版にだけ閑丸登場! とかいう特典がついてたら、ファンの数だけ怒りがおさまるのにな。



●PN/平川浮子(大阪府)
頭がツンツンなのは、忍法頭ツンツンの術で立ててるからさ。あの髪の毛には攻撃判定有りとみた!



●PN/うどん西(千葉県)
鳳凰の大日遮那招来にビビッた? そういやアレが〝おむすびやまちょうだい〟に聞こえるって空耳があったな…。



●PN/202(愛知県)
うっ、前回の舞ちゃんの時と同じく、またしても達筆の1枚! 和風でかなりカッコいいです。



●PN/ロバやんZ(高知県)
確かにわかりやす〜いキャラたちだ。愛する人は愛してるんだよ。心配ご無用さ。



●PN/藤井さとる(愛知県)
レオナっち。実はこの人かわいそ〜なんだよね。でも元気。いい子じゃ。

インだったけど）!!
リョウの私服姿、はじめて見たんだよ！ 超うれしかった！ KOF'96もいいけど、外伝だって面白い！みなさんもプレイしてね、絶対ね!!
★PN／篠原ひかる（埼玉県）

編：クリアおめでとう！ その感動を忘れずに、また新しいゲームにトライしてくださいね!!（稲葉）

『キャラの小部屋』はどうなったの？

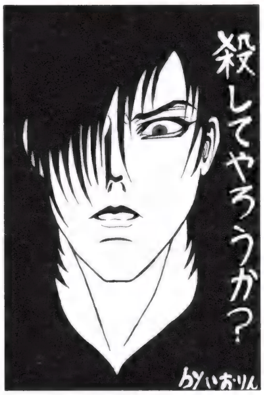
ネオジオフリーク3月号の98Pのナコルル嬢のイラストのところで、「次号から〝キャラの小部屋〟というコーナーがはじまります。第1回はナコルルの予定です」と書かれていたので、4月号を早く買ったんですが、どこにも書いてありませんでした。
代わりに〝ワンポイントトキャラクターレッスン〟第1回というものがはじまったんですが…。
何かの間違いかと思い、次のネオジオフリークを買ったんですがまた載ってない…。
どうしたんですか？ まさかすっかり忘れていたとか？だとしたら、素晴らしい悪夢だぁ。
●PN／黄泉平坂（群馬県）

編：3月号に書いた〝キャラの小部屋〟というのは、4月号からスタートした〝ワンポイントキャラクターレッスン〟のことで、当初はその第1回目にナコルルを予定していました。
しかし、各方面から問題があるとの指摘を受け（アイヌ民族に関して正面から取り上げるつもりだったため）、直前になって幻十郎のカエルに変更したのです。
ご承知のようにワンポイントキャラクターレッスンは、8月号よりキャラクターテキストとしてリニューアルされました。今号ではその第3回目として、ナコルルを取り上げてます。長い間お待たせして、申し訳ありませんでした。（稲葉）

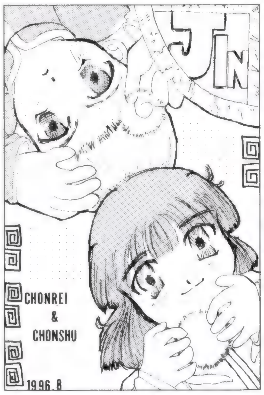
●PN／美和丈（京都府）
ほら、ギースも年だからさ、肩や腰にきちゃってるってワケよ。それで磁気を帯びてるアレ、貼ってるってワケさ。



●PN／丈・坂崎（秋田県）
コエ〜よ、いおりん。殺されたくないって！ コワイからとりあえず謝っとこう…。ゴメンちゃい♡



●PN／雪丸（福岡県）
この子たち、双子で16歳だよ。って、ハガキの裏に書いてあった質問の答えさ。気にしなさんな。



●PN／緋咲（愛知県）
いーないーな。ギースさまのフンドシばっかり洗ってないでぼくちんの洗濯物も洗って〜！



裏技コーナー

鉄球大回転投げ!?（K・O・F'96）

裏技っていう程のものではないのですが、KOF'96で面白い技を発見しました。
チャン・コーハンで相手に密着して鉄球大回転を出し、同時に大破壊投げを入力すると…!! なんと鉄球を回したまま大破壊投げをするのです。
画面端だとやりやすいと思いますが、タイミングは難しいです。Cを連打しながらコマンドを何度も入力していれば結構成功すると思います。
●PN／るるん（群馬県）

編：えー、せっかく送ってくれたので紹介したけど、実は今月号のチャンの攻略ページでJKがすでに書いているんだよね…。マネじゃないよ。
で、理論を説明すると、鉄球大回転は、大破壊投げでいつでもキャンセルできるという仕組みなのです。鉄球をガードさせると、ガード直後の「投げ無効時間中」なので投げられないけど、相手がガードキャンセル緊急回避をすると、その瞬間から投げられ判定が出現するので、イキナリ投げが成立するのです。
るるんさんのネタは、相手に鉄球が当たる前にキャンセルしているので、ガードは関係ないけど。鉄球を回しながら大破壊投げをするチャンは面白いので、みんなも一度はやってみよう。（伊丹）

世の中ゼニや!!（K・O・F'94）

裏技どころの話じゃない！「これはサギや!!」と思わず叫びたくなってしまう程のモノ。作品は「K・O・F'94」そしてサギ師の名前はロバート・ガルシア。裏金を使っているのかどうか知らないが、何と奴はKOFのルール「超必殺技は、パワーゲージMAXか体力ゲージが赤くなった時のみ出せる」というのを堂々と破っているのだ!!
ではやり方。相手はもちろんガルシア。こっちは、まぁ誰でもよい。向こうがパワーをためはじめたら、こっちは挑発キャンセル。ただひたすら挑発キャンセル。すると、パワーMAXでも赤ゲージでもないのに龍虎乱舞でつっこんでくる!!
あとは紅丸を使ったやり方。こっちの方がだんぜんやりやすい。紅丸で雷光拳を出すだけ。遠間で空振りすると、雷光拳の硬直に乱舞をたたき込んでくる。逆にそれを利用して雷光拳をガードさせれば、龍虎乱舞のガードが間に合う。強パンチキャンセル雷光拳でお仕置きよっ（笑）!!
★PN／パープル冴子（埼玉県）

編：早速、編集部にあるROM版でも試したところ、手堅く一回目で成功。
ちなみに、どういう理論かというと、やはりルガールもガルシア財団には頭が上がらないというコトです。ロバート坊っちゃまに逆らってはいけません。というのはウソ。
ほかのキャラでもできるぞ！ といった情報をご存じの方、このコーナーまでよろしく。どないや〜!!（伊丹）

チャンの超必殺投げ!?（K・O・F'94）

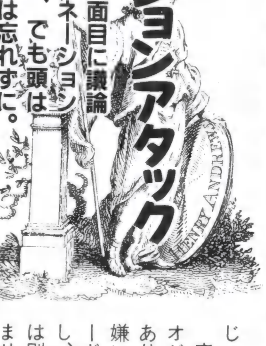
すっげー古くてもうしわけないんだけど、チャンに超投げがあったのだ。やり方は、まずチャンの体力を0ドットにする。そしてCボタンで投げるとできます。
パワーなしでも4割、MAXだと8〜9割もっていきます。問題は、この技を発売してすぐ見つけたけど実戦で決めたことがないことです。
●PN／ナマサマ（大分県）

編：なんかKOF、しかもチャンのネタが多いっスね。
これは簡単に（対戦じゃムリだけど）できる割に、かなりビックリな技。C投げで都合6回減るんだけど、1〜2回目は全然減らないクセに、後半で思い出したように大ダメージ!! さすがチャン・コーハン（つまんねぇ…）。
というわけで、旬の人・チャン情報以外も大募集。来月もよろしく〜！（伊丹）

オープンテラス
『藤堂香澄様親衛隊隊員募集のお知らせ』あなたも親衛隊に入隊しませんか？ ①入隊資格：1、一生香澄様についていける人。2、キャラクターランキングで香澄様に投票する人。②目的：香澄様を人気、実力ともにNO.1にする。③実績：KOF'96に香澄様が出場できたのも我が隊のおかげ。●PN＝月見に一杯（新潟県）／竜白を見つけ出したのも、もしやキミらの仕業かいな？ ご苦労であった。（編）

ジョーは〝親父のように強くなりたい〟そうですが、彼のお父さんもなーんちゃっててケツ出してオラァですか？ ●PN＝名称未定ー号（宮城県）／当たらずとも遠からず！ ジョーの親父はケツどころか前出してオラオラオラアだ！ ジョーも〝親父のように〟と思いつつも、若さ故の羞恥心がケツどまりにしたのだろう。（編）

今月のコンビネーションアタック



ネオジオの在り方を真面目に議論するこの『今月のコンビネーションアタック』。心はホット、でも頭はクール。この組み合わせは忘れずに。

8月号のピロピロさんにちょっと感じたこと

私は編集部の方と同意見なんですが、SSやPSを買えばよかったなんて考えるなら、最初からそっちを買えばよかったんじゃないですか？

私もCDZが出る直前にネオジオCD買いました。でも他機種でロムが発売されても100%そっちがいいってことじゃないですし、好きで買ったんでしょう？

ネオジオの魅力って、他社より少し早く家庭でプレイできるってところじゃないですか？ KOF'96もSSやPS版もいいけど、本家はSNKなんだから、ネオジオCDが一番だって自分にいい聞かせればいいじゃないですか。

それがイヤならなんでCDZ買ったの？ って聞きたいです。SSやPSじゃ全部のゲームができるわけじゃないんですよ。SNKのゲームがやりたくて買ったんだからSNKを嫌いになるのは間違いじゃないでしょうか？

実際SSとPS、そしてネオジオCDとうちには3種類ありますが、どれが好きとか嫌いとかないですね。そのハードごとに合うソフトも違うし、一長一短ということで私は別に裏切られたとも思ってません。PS版、買いました。

…ネオジオCDとは違って、初心者でもできるっていうところがよかったですね。でも本家とは比べられないです。

●PN／三浦幸也（静岡県）

編：8月号のピロピロさんへの反対（？）意見だ。

他機種にバンバン移植されたって、より早くゲームができるっていうのも本家本元の強みだ。ハードそれぞれ一長一短、っていい言葉だねぇ。

KOFなんか移植版だと背景とかの細かな部分が簡略化してるしね。やっぱりこだわればこその本家か？

それにクロスライセンスや移植だって、悪いことばかりじゃないしさ。

他にもイイコトあるしね♡

（蒲地）

ついに到来！ 真のネオジオの時代

最近、街のゲームショップではネオジオCDZの発売により、ネオジオCDやネオジオの値が下がっている。

さらにセガとのクロスライセンス、PS参入などにより、KOF'95や餓狼3が驚くほどの安価で売られています。これはいい意味でのクロスライセンスの効果で、私はこれを歓迎すべきだと思います。

3年くらい前なら、ネオジオ本体一式＋最新人気ソフト1～3本で、中古でも6～7万、新品なら6桁台の値段が当然の相場だった。しかし今は違います。前の例なら新品で2～3万、中古なら4桁台の値段も珍しくありません。

これにより、ネオジオ発売当時のような〝ネオジオは一部のゲーマーのもの、MVSはゲーセンのもの〟という感覚がなくなり、大衆的で、誰でも手軽に買えるゲーム機になったのです。昔と比べると夢のような時代です。

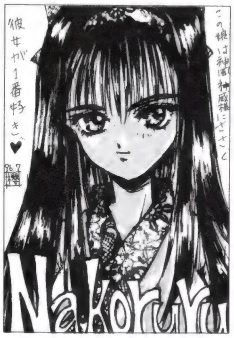
NFの読者のみなさんの中でネオジオを持っていない方は、ネオジオを中古でいいから買ってみてはいかがでしょうか。ネオジオはそんなに敷居の高いものではありません。ネオジオを買えば、あなたのゲームの見方が変わることを約束します。せひ御一考を。

★PN／Y．S．NAVY

●PN／椿蘭丸（北海道）

編集部では実はレオナがハイデルンの中に入ってて、技もコマンドも全部いっしょ！ 説が有力だったんだけどねぇ…。





●PN／櫻月はるか（青森県）

うん、おいらもキャラクターテキスト担当したおかげでナコルルにとりつかれちゃってさぁ。すごい人だよ、この人！

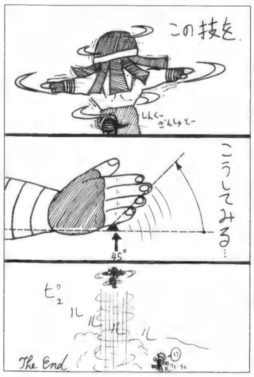


●PN／東城晶也（広島県）

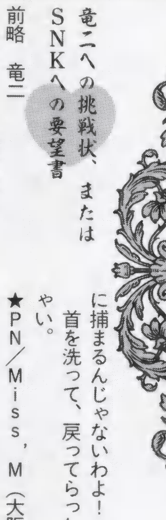
蘭丸のコスプレかぁ…。エラい大変そうですな、あんなに衣装凝ってちゃ。写真待ってるよ～ん。

●PN／D室の小猫（山口県）

ヤベッ！ 楽しそう。原理はタケコプターと同じか？ なんか21世紀はもうすぐそこだって感じだな。



キャラ♡レター



竜二への挑戦状、またはSNKへの要望書

前略 竜二

久し振り。最近使ってないけど元気？ 私はまぁ、相変わらず。

こないだ、KOF'96が出た。…そこにあんたの姿はなかった。

私はね、正直ほっとしてる。あんたにはずいぶん泣かされたもの。

覚えてる？ あんたよく、裁きの匕首とギロチンを間違えた。不意をついて懐に滑り込むはずが、なんで跳んでるのよ。いつだったか、レイジングストームに自ら突っ込んだこともあったね。あれは傑作だった。あの時私は、自分の下手さ加減を嘆いたもんよ。

皮肉にも、それに救われたこともあったわね。思い返せば、救われた方が多かったかもしれない。

だけど、私は自分が勝った気はしなかった。プレイヤーに反抗するキャラって、あんたくらいなもんよ。

大嫌い…なのに、他の誰よりあんたは強かった…。でも、KOF'96にあんたはいない…。…でも物足りないわ。

だからあんたにこの挑戦状を書いたの。あんただって、まさかリアルバウトを自分の最後の作品にする積もりなんてないんでしょう。

いいこと？ 私に使いこなされる前に、ホンフゥなんかに捕まるんじゃないわよ！

首を洗って、戻ってらっしゃい。

★PN／Miss，M（大阪府）

編：今回のキャラレターは、いままでとは少し雰囲気が変わってます。これは山崎竜二へのいわゆるラブレター的なものではなく、彼に対する挑戦状もしくは、餓狼伝説の次回作にも彼を登場させて欲しいというSNKへの要望書ということです。別にこのコーナーに決まったスタイルはありませんので、色々なおたよりを募集します。（稲葉）

日本一の舞ちゃん君のおせちを食べたい!!

舞、僕は餓狼伝説2の時、君を初めて見て感動した。だが、餓狼3の時、君の服が変わってしまって、とてもショックでした。

そのわけは、君の胸が全然揺れないからだ。僕はそれを支えにしていたのに…。

でも、もうすぐ僕は君のところにいく。そして君の作ってくれたおせち料理を一緒に食べよう。

●PN／舞の夫（山口県）

編：舞ちゃんの胸の揺れを心の支えにしていたんですか…。餓狼伝説3は確かに残念だったかもしれないけど、KOF'96では、さらに胸の揺れが大きくなって…。世の男性陣にとってはウハウハね。（稲葉）

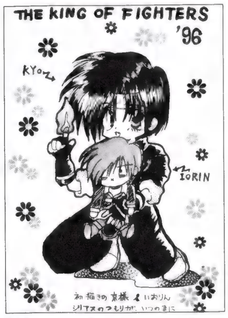
（埼玉県）

編：いいなぁ。前向きかつ冷静な意見！ そうそうクロスライセンスを嘆いてばかりいないで、こういう建設的な考え方をしようじゃないか。

ネオジオが安くなった。結構！ お求めやすくなり、ますますユーザーが増える可能性大だ。やっぱり安いのは中古の昔のゲームが多いだろうけど、ここらで一発、昔の名作ネオジオゲーム買ってさ、クロスライセンスなんかへでもないと思えるようなネオジオの真の魅力を垣間見るっていうのはどうだい？（蒲地）



●PN／霞屋もとい（福島県）
ラルフは今回飛び道具として手榴弾を装備！ はっきりいって無敵！ なーんて信じる？



●PN／五月なのか（東京都）
いおり人形抱えてる京。ことしもクレーンゲームのぬいぐるみ出るといいねぇ。



●PN／さら（奈良県）
ナツメとカムイってお似合い♡というさらさん。信長と蘭丸もお似合いじゃない？ ヘッヘッへ。



●PN／るいかわ美加（神奈川県）
ハガキの裏にもかわいいイラスト描いてあって、最初、裏表間違えちゃったよ。

メーカーへの要望&質問

ADKさんへ質問なんですが、鴉が使っている妖刀"凶"が武器の中で一番気に入っています。でも、あの武器を収納している時は、どこに隠し持っているのでしょうか？ 非常に気になるので、僕の疑問にお答えください。

●PN／サンバ（東京都）

何かと謎の多い妖刀"凶"ですが、収納時には、影に変化して鴉自身の影と同化しています。闇超力の時はその形なままで移動していくわけです。

（ADK広報）

ザウルスさんにお願いがあります。今度ステークスウィナー2が発売になりますが、ぜひ新モードを追加してください。

例えば「観戦モード」のようなものがプレイしてみたいです。自分がお金をかける側にまわって、持ち金をドンドン増やしていけたらおもしろいとおもうのですが…。最高6人ぐらいで、プレイできると最高です。ぜひお願いします。

●PN／ジンとリック（神奈川県）

ありがとうございます。いわゆるアミューズメントスポットにあるメダルゲームのようなモードですよね。

大型筐体をどこかの会社で設計できたらおもしろいと思いますが、残念ながら2ではそのモードはありません。でも、色々とユーザーさんのご意見がいただけたら続編があれば実現するかも？

（ザウルス広報）

Q&A

K・O・F'96最高！ 私は特に、ラルフ&クラークのコンビが大好きです。

そこでネオジオフリークに質問。今回のクラークは華麗なる投げ技軍人になっていますが、あの数々のイカス投げ技はクラークのオリジナル技何でしょうか？

私はなかなか決められないけど、空中投げのナパームストレッチ（名前からしてオリジナルっぽいですが）がお気に入りです。

●PN／ナパむれ（愛知県）

今回のクラークの技の名前だけど、実はプロレスの技をメインに使っているみたい。

通常の投げ技も、必殺投げ技も実際に存在する技なのだ（空中投げとスーパーアルゼンチンバックブリーカーはちょっと違うけどね）。

ちなみに、ナパむれさんの好きなナパームストレッチと、ゲージMAX時の超必殺技は、昔人気のあった漫画『キン肉マン』に登場する技なのだ！ う～ん、クラークスパークはイカス!!

（山崎）

K・O・F'96の、ラルフ様のプロフィールで気になることがあります。好きな食べ物が、毎年ガムになっているんですが、あれって食べ物なんでしょうか？ 彼のためなら、どんな料理でもつくってあげるのに…。さすがの私も、ガムはつくってあげられそうもありません。なんで、あんな食べ物の好みになってしまったんでしょうか？ どうか教えてください。

●PN／急降下漫談パーンチ（千葉県）

なんで？ といわれても困るんですけど…。やはり、食べ物の好みは人それぞれですからねぇ。

ラルフもあの体格ですから、毎日、ガムだけを食べているわけではないと思いますよ。

ラルフの好みが変わるような美味しい料理をつくってあげてね。

（山崎）

読者の移植希望ソフト

この表は、読者からの投票を順位ごとに加点しNF編集部にて集計、順位づけしたものです。『可能性』の項目は、現状を考慮した編集部の独断的推測にもとづき、判定しています。ですから、例えば新ハード発売などという新展開があれば、可能性はまったく変わったものになります。

概略としては、◎＝一部移植決定or可能性濃厚（75%以上）、○＝可能性あり（74～50%）、▲＝ちょっと苦しい（49～30%）、△＝ほぼ無理（29～10%）、×＝絶望的（9%未満）となっています。当然同じような状況であっても、SNKとサードパーティ契約があるかないによって、印には大きな差がつきます。

なお▲はおもに、そのタイトルを従来のまま移植しても採算面に不安がある、と判断されると思われるものが多く、△はハードスペックに問題があったり、サードパーティorクロスライセンス契約がないもの、×は著作権上商品化できないものとなっています。

タイトル（ジャンル）　メーカー	ポイント	可能性
①天外魔境シリーズ（RPG）　ハドソン	391P	○
②サイコソルジャー（アクション）　SNK	389P	▲
③バーチャファイターシリーズ（格闘アクション）　セガ	320P	△
④アテナ（アクション）　SNK	212P	▲
⑤怒シリーズ（アクション）　SNK	205P	▲
⑥ぷよぷよシリーズ（パズル）　コンパイル	196P	△
⑦シャイニングフォースシリーズ（RPG）　セガ	191P	○
⑧大戦略シリーズ（シミュレーション）　セガ	160P	○
⑨へべれけシリーズ（エトセトラ）　サンソフト	158P	◎
⑩闘神伝シリーズ（格闘アクション）　タカラ	157P	△
⑪クイズ迷探偵ネオ&ジオ＊（クイズ）　SNK	144P	×
⑫ガーディアンヒーローズ（RPG）　セガ	122P	○
⑬アイドル麻雀ファイナルロマンスR（麻雀）　ビデオシステム	103P	○
⑭パズルボブル2（パズル）　タイトー	89P	△
⑮恋こいしましょ（花札）　ビスコ	82P	○
⑯マジカルドロップ（パズル）　データイースト	78P	▲
⑰ソニックウィングス（シューティング）　ビデオシステム	64P	▲
⑱パニックボンバー（パズル）　ハドソン	38P	▲
⑲ストリートファイターZERO 2（格闘アクション）　カプコン	36P	△
⑳上海シリーズ（パズル）　サンソフト	33P	▲

＊印はCDのみの移植希望。

オープンテラス KOF'96で新登場の"ユリちょう回し蹴り"が某メーカーのセーラー服で戦う女子高生のそれに似ている。しかしそれは某格闘家に"余裕っチ"をマネされたSNKの報復ともいわれているとか（実話らしいっス）…。

●PN＝はらう（北海道）／セーラー服で戦う女子高生って…アテナ？ じゃないか。（編）

オープンテラス

8月号において、KOF'96の9チーム目は内緒、ということだったけど、人気投票を見た時点でバレてると思う（Mr. BIGは書いてなかったけど）。●PN＝野田紀和（岩手県）／よくぞ気ついたのぅ。細かな所までよく見とる感心な読者さんじゃ。9チーム目のキャラはそんなエライ読者さんへのご褒美なのさ。これからも細かな所までチェックじゃ！（編）



今月の隣人愛

『今月の隣人愛』は、ネオジオのおかしな遊び方や、自分勝手な考え方、そして替え歌など、不条理な笑いに満ちたネタを募集しています。

戦場離れ、暗殺術を
コムスメに仕込む
やるかよ普通？
クララが生きてたら
傭兵にしたのかよ
これって設定に
無理がありすぎる

※2の繰り返し

●PN／紅雷閃！（埼玉県）

編：これ笑えますね♡　特に〝暗殺術をコムスメに仕込む、やるかよ普通？〟というところがメチャうけました。ところで、紅雷閃さんもサンドラとクララ、どっちが娘か分からないとおっしゃってましたが、どっちが奥さんでどっちが娘か分からないとおっしゃってましたが、本当のところはどうでしょう？　KOF'95のエンディングを見る限りでは区別がつきませんでした。替え歌の方はクララを娘として作ったようですが…。（稲葉）

ハイデルンに捧ぐヤマトの替え歌

1
さらば、ハイデルン
無敵の傭兵
強すぎた教官
ハイデルン（※1）
ルガール倒す使命を果たし
だからって引退
それってないんじゃない？
サンドラとクララは
それを望むだろうが
僕は教官の
勇姿が見たい
'97では戻ってきてね
無敵の傭兵
強すぎた教官
ハーイデールワーン！（※2）

2
※1の繰り返し

〝勉強家〟覇王丸の小話をひとつ…

小話をひとつ。

覇王丸が夜、本を読もうとして（この人ああ見えても勉強家なんですよ）、ろうそくに火をつけました。ろうそくの炎が本を照らします。

しかし覇王丸は一言。

「これでも、暗いな（食らいなっ！）…」

おあとがよろしいようで。

★PN／よしくん（神奈川県）

編：この小話、あまりシャレとは縁のなさそうな覇王丸っていうところがミソでしょうか…。短い中にもひとつのワールドがあっていい感じですね。（稲葉）

KOF登場キャラのカーナビゲーション!!

いつだったか忘れましたが、ある新聞にカーナビの大阪弁バージョンができたという記事が載っていました。

そこで思いついたのが〝KOF'95〟バージョンのカーナビ。こんなセリフをこんなキャラがしゃべったら面白いだろうなぁ…と思うものを集めてみました。

ケンスウ：「ものごっつうあぶないで」
ロバート：「右の方に○○があるんや」
いおりん：「死ね。その先は工事だ」「くっくっくっ…○



●PN／あくあ（東京都）
いわれてみりゃ似てるかも。なんか貴族っぽいところとかさ。アンディとギースほどじゃないけどな。



●PN／ユミィ（神奈川県）
そっか先月のボスチームは偶然だったんか。やっぱすげー洞察力だ。この調子で'97のラスボスも予想してくれい。



●PN／颯名彩（長野県）
トーンけずっててカッターで手を切っただと？　大丈夫かい？　このイラスト、血と汗の結晶なのね。



●PN／しろたか（北海道）
デンジャラスな牛若姫。下駄の歯がスゴいんだよね、この人。でもかわいい♡

炎の料理人



白雪姫に食わす毒リンゴでも作ってるんかいっ！　でも案外凝り性で、材料から盛りつけまでこだわるマメ男くんだったりして。京は一気に焦がしそうだ。

●PN／機械魚（宮城県）

権力の地図



ううっ…BIGかわいそうだよう。でもBIGだってプリティなオプションがついてるんだぞ。ほら、あの'96の試合前のキレイなおねーちゃんたちさ。羨ましかろう。

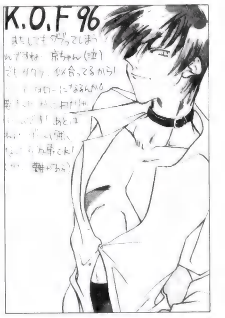
●PN／砂河せん（東京都）

○高速は渋滞だ
ユリ：「きゃあ！ あぶないっチー！」「道が違うっチ。もうサイテー！」
ハイデルン：「その先を右だ」「左右をよく見ろ！ 油断はするな！」
キム：「馬鹿者！ その位のことがなぜ分からないのだ！ 右だ！」「道が違うぞ！ 鳳凰脚!!」
京：「そこを右だ」「よしっ。無事ついたぜ。おつかれさん」

一番まともなのは京サマかな…でもロバートの声で道案内されてみたい…。うっとり（そして事故る）。

●PN／ひめさま（東京都）

編：めちゃめちゃウケそう！ ドライブが3倍楽しくなるかも。でもナビに気を取られて、本当に事故を起こしちゃうかもね…。（稲葉）



●PN／九頭巳佳弥（大阪府）
ところでおいら最近まで俺の黒い上着ってガクランだと思ってたんだけど…。違ったようだ。


●PN／鈴龍（愛知県）
バッシュ結構いい感じだよね。関係ないけどこの人、うちのオヤジによく似てるんだよ。



●PN／DONALD・DOG（茨城県）
餓狼SPとリアルバウトのPちゃんって違うのか？ うーむ。奥深い。今度よく見てみよう。



●PN／内村由之（宮城県）
このファスナーおろしたら中から京が出てきたりして。これであなたも俺に…。〝シークレット庵〟定価300円！

こんな空耳

フランコとかあちゃん…

「餓狼伝説3」でフランコ・バッシュが2回目勝利した時、「ジュニアー」というところが僕は「かあちゃ〜ん」と聞こえる。本当です。

●大平剛之さん（茨城県） 他多数

編：非常に多くきたネタである。自分としては、勝った時にフランコがヒモのニオイを嗅いで絶叫している方が気になる。いわゆる空目。で、肝心の点数ですが、約52点ぐらいを進呈いたします。

草薙柴舟と鉄人の関係!?

KOF'95の柴舟の勝ちゼリフ、「火遊びはキケンじゃぞ！」が「やつらは鉄人じゃぞ！」に聞こえた。

★PN／おゆみん（京都府）

編：う〜ん、そういわれるとチョットいってるような…。今月は最新の'96ネタが多数くるかと思ってたけど、あまりなかったので、NFの空耳将軍・鷹の最新空耳を紹介。クラウザーの挑発「ぺぺら。ゴメンナサ〜イ!!」だ。なぁ鷹、ぺぺらって何語だ？ というわけで、おゆみんさんには71点を進呈しま〜しゅ。



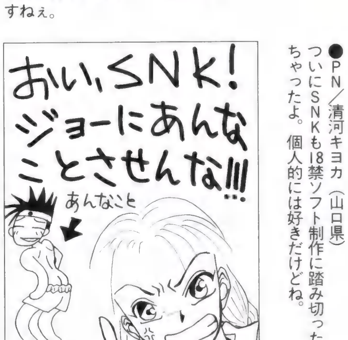
●PN／のり巻あられ（熊本県）
攻略本は読んでくれたかい？ ナツメって声かっちょいいよね。しかし…いいモン持ってますな。


●PN／Shin（大阪府）
どこいったんだろうなぁ、影二しゃん。背中に哀愁がただよってますねぇ。



●PN／たかP（奈良県）
わははは、まて〜。ほ〜ら、つかまえた。こいつぅ〜！ ……ごめんなさい。

●PN／清河キヨカ（山口県）
ついにSNKも18禁ソフト制作に踏み切ったのかと思っちゃったよ。個人的には好きだけどね。



愛のてほどき

草薙親子愛知に出店！ 夢の2世帯住宅か!?

家の近くにすごいところがあるので紹介します。店が3件並んでいるのですが、一体何がすごいのかというと、右から順に、一品料理〝柴舟〟、居酒屋〝京〟、居酒屋〝ゆき〟（ゆきはひらがなだからネタとしてはインチキかもしれないけど）と並んでいるのです。

このコーナーでは初の連続技（笑）です。

★PN／ZERO（愛知県）



編：こりゃすごいよ！ 編集部内でも大ウケ！ 何が起こったのかねぇ、狙ったのかな？ SNKが先かこっちが先か、って感じだ。偶然にしてはおいしすぎるぞ。それにしても〝ゆき〟が平仮名なのはちょっと残念だ。（蒲地）

こちとら本場じゃ〜い！ 右も左も草薙だらけ！

静岡の草薙はちょっとすごいですよ!! 〝草薙駅〟や〝草薙整形外科〟は当たり前なんですよ♡

地名自体が〝草薙〟なんで右も左も草薙だらけなんですよっ♡ 精神安定上よくない

夏にお祭りなどあるので、みなさんおこしくださいませ。

●PN／整体師の娘（静岡県）

編：草薙ネタ2本目だ。京ファンにはたまらんね。ところで去年の夏祭りは火事で中止だったんだって？ そりゃ地名が地名だしやっぱりアレか？ 草薙の…。な、なんでもないっス！ （蒲地）

オープンテラス 地元のゲーセンで約1万円かけてやっと集めたクレーンゲームのサムライシリーズのフィギュア。フリーク8月号の通販ではなんと2千円。オレっていったい…。●PN＝部長アキヤマ（東京都）／1万円あれば5セットも買えるな。いや、でもNFで売り出すまでに堪能した料金だと思って諦めるんだ！ 負けるな！（編）

ああっ、なんでKOF'96に影二がいないんだ？ 香澄に霞み斬りする野望が…。●PN＝AV69桟敷香（埼玉県）／影二はニンジャマスターズの霞に霞み斬りするっていって出てったきり戻ってこない。しかしニンジャマスターズの方も探してみたんだがみつからない。今頃どこで何をしているのやら…。（編）



ネオジオの魅力の核心に迫るこの『ネオジオの肖像』。あなたからみた「ネオジオの肖像」は、どんな魅力をもっているのでしょうか？

遊び心満載のネオジオ 数えあげればキリがな〜い

ネオジオの魅力。それはズバリ〝遊び心〟だ。

ゲームの各所に散りばめられたファンの心をこちょこちょっとくすぐるニクい演出！ 背景の中になにげな〜く登場するなつかしのキャラクターたちや、サムライスピリッツのエンディングでの不知火や藤堂。餓狼伝説3でのテリーのサル（サルがテープレコーダーのスイッチを入れたとたん、ミュージックがはじまる演出なんかは最高！）やカエルの動き、水族館の魚やフンドシ十兵衛やガラス破壊。KOFでの中国ステージのサイコソルジャーのテーマソング。CDロード画面での飽きさせないさまざまな演出などなど、数え挙げればキリがありませ〜ん。

さらには餓狼伝説スペシャルでのリョウサカザキ乱入や、龍虎の拳2に出るギース・ハワード。KOFシリーズのようなネオジオファンの夢をかなえた遊び心の結晶ともいえるゲームもある。

ファンを楽しませるための工夫が随所に盛り込まれ、そういうものを探すため背景にばかり目がいってしまい、対戦で負けてしまったこともしばしば…（笑）。

こんな遊び心満載のネオジオゲーム、これを魅力といわずして何といおう！

●PN／サブキャラ大好きっ子（滋賀県）

編：そうそう、いろいろあるよ。あれ探すのって結構楽しくない？ '96でも藤堂竜白が香澄ちゃん応援してたり、マリーや十兵衛がいたりでけっこうイカス。試合前、試合後の演出も凝ってるしね。

しかもネオジオ知ってれば知ってる人ほどより楽しめる、ってのがいいよ。ニクいね。（蒲地）



●PN／倉長行失（福岡県）
リョウとキングって'96の援護攻撃でえらい相性いいんだよね。やっぱり好きなのかっ？



●PN／ゆいざき庵（大阪府）
RPGでリムの声出してる松本恵ちゃんに会ったぞ。リムのコスプレしててエライかわいかったのだ。



●清水幸さん（北海道）
〝テリーB〟って2Pテリーのこと？ ところで'96の2Pテリーってなんかやけに色黒じゃない？



●PN／門崎涼（広島県）
閑丸に会えなくてチャムチャムもなんだか淋しそうだ。バナナン、バナナン元気出せって！

タカの十番勝負

文／修羅騎士 鷹



第3発目：俺と1キャラ

どもども、前回はシステムについて俺なりの考えを語ってみたけれど、'96なんかでは、挑発（特にジョーの）もれっきとした〝技〟の1つになった感じだ。日頃気にしてなかった挑発も、挑発→爆裂拳、挑発→投げ、などの連係によって、気にせざるを得なくなった。だって人として、目の前で尻なんか出されたら反撃したくなるじゃん。まぁ、「じょうずな2択」だよね。

では本題に。今回は〝1キャラ〟について紹介しましゅ。

みんなそれぞれ、格好イイ、使いやすい、強い、面白いなど、色々な理由でキャラを決めていると思う。俺の場合は、まず自分で格好イイと思ったもの（俺ってセンスないかもしれないけど…）で、続編が出ても浮気せずにやり通す。ちなみに餓狼はアンディ、侍は右京、KOFは京（当然アンディも入れる）。特にアンディは餓狼1の時、約5年前からの1キャラ。俺の思いがSNKに通じたのか、どんどん自分の理想へ近づいてきてる。うれしい〜。あひ！

あっ、そう言えば'96のあんでぃしゃんは、謎の行動を取るようになった。みんなは知っているかな？ 知らない人はここで知っておこう。

やり方は簡単。レバーとボタンには一切触れずに、そのまま放っておくだけ。すると…滅。これで102M使っているとかなんとか（ウソ）。

とにかくみなしゃんも途中で投げ出さずに、1キャラを大事にしてちょ。それではおやすみなさい。zzz…。

続「兄貴と私」



どうしたんだ兄きぃぃ！ しかしジョーってあのトランクスの下には何もはいてないよなあ。だってオラオラッのあと、すぐ尻だもん。アンディ…、兄ちゃんに対してキビシイっス。

●PN／くれあ蘭須（愛知県）

ハリケンぬかよろこび



〝現代社会のタブーに挑戦！〟って…。シュチュエーションが'96のストーリーを思わせてナイスだ。しかしなんの修行なんだ、草薙京！

●PN／りういち.N（北海道）

キャラの声にクラクラ思わずセリフを絶叫！

やっぱりキャラクターの声って魅力ですよね！ ほんとにそのキャラクターをよくつかんでるって感じでそりゃクラクラきますよ。

私もゲーム中についつい技名とか勝ちゼリフとか、そのキャラクターの声にできるだけ近づけて叫んでしまうくらいです。そのかいあって(？)もっとゲームが楽しくなるんです。ちなみに得意な声はガルフォード、拳崇、覇王丸、庵、テリーなど。草薙親子もちょっとだけ可能。

みなさんも、声をふり絞ってそのキャラクターになりきってみてはいかがでしょう？

●PN／龍のアゴくだき（東京都）

編：自分もついついセリフロに出しちゃうけど（〝アテナイッてま～す〟とかよくいう。ファンの人よ、ゴメン）、そっか、声まで似せて叫ぶともっと楽ちいか。

声優さんの声はもちろんだけど、セリフもイカスのが多いもんね。口に出したくなるのはよ～く分かるが、ゲーセンでやるとただの怪しい人になっちゃうので注意だ！

（蒲地）

熱いオープニングに魅かれちまうぜ！

ネオジオのゲームすべてに共通する魅力…。それはタイトル画面前のオープニングデモ！ すごいですねぇ！ 僕はこれに魅かれて、あるゲームに夢中になったことがあります。オープニングをじっと見ていると「やってみようかな」って気になります。

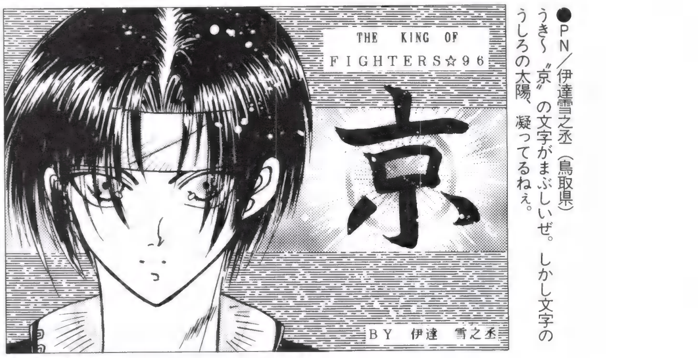
開発者の話では「250Mを越えてちょっと遊んだ」ってことでしたけど、あれを作るのにどんだけ時間がかかるか分かりません。

これからもネオジオゲームに熱いオープニング、デモを制作してください♡

●PN／ネオフリX（福岡県）

編：うんうん、ネオジオゲームのオープニングって昔から凝ってたな。

先月も似たようなことい っ



●PN／伊達雪之丞（鳥取県）

うき～〝京〟の文字がまぶしいぜ。しかし文字のうしろの太陽、凝ってるねぇ。



●PN／アテナ使い（宮城県）

燃えてるかい？ って、燃えとるのは京、キミじゃ！ 夏なのに大変ね。



●PN／妖華（広島県）

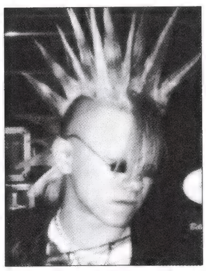
大丈夫大丈夫！ 破沙羅人気あるって！ 恋人は〝篝火〟っていうのさ。こいつも人気あるんだよ。



●〈NIRA－KODOMO〉とは、1986年に、メンバー全員モヒカンというスタイルで活動を開始した、有機リン系パンクバンド。京浜工業地帯生れのバリバリ公害っ子、ボーカルのみっきぃは、大のネオジオフリークとして有名。

「秋の夜長にネオジオ三昧」のみっきぃ。バイト先での「精力的な遅刻」は今後も継続されるもよう。隔月発行の情報案内「副作用」郵送希望者は80円切手を同封の上〒165 中野区野方1－51－2石田荘NIRA－KODOMOまで♡

NIRA-KODOMO



みっきぃ（ボーカル）

今月のお題 ナム1975

睡眠か？ ゲームか？ それが問題だ！

これまで色んなアルバイトをしてきたけど、仕事中ってーのは、なんだか眠くなるモノだ。「今日はダッシュで帰って、すぐ寝よう!!」って、いつも思うんだけど、実際仕事が終わるとタチドコロに眠気が失せて、オイラのライフ・ゲージはMAXへと上昇する。それで結局、明け方までネオジオで遊んで→翌朝「寝坊!!」。今さら生活のリズムを改善しよう！ ったって…コォーいう楽な習慣は、なかなか治らんのだ!!

特に最近は、どこからともなく聞こえてくる涼し気な虫の声に、中秋の風情を感じながらネオジオで夜フカシするのが格別だったりするし…。

タクマシィ女性はお好きですか？

オイラは今「ナム－1975」で遊んでるんだけど〝3D視点のシューティングで使用するボタンはショットとボムの2つ〟。ルールも操作も単純明快!! その分舞台は〝ジャングル〟〝空〟〝廃墟〟とバリエーション豊富で飽きさせナイ展開なのだ!!

ゲーム開始早々、川を隔てての激しい銃撃戦が始まる。「女性民間人を盾に銃を乱射するケシカラン奴」も登場するのだが…この女性民間人が、ただならぬツワモノ!! 流れ弾を全身に浴びながら助けを待つ!! 上手く救出すると、「熱湯かママレモンをかけなきゃ死なないであろう、この女性」から「お礼のCHU♡」コォーいうタクマシィ女性はお好みでナイって貴兄は、それとなく逃げるとよい。そんな素振りに気分を害して、彼女の怒りの矛先は敵兵士へと向けられるのだった…。キレた女はコワイぞっ!!

最終兵器は「核ボタン」プッシュ!!

最終面ラストはボスとの一騎打ち。残念ながらここでのコンティニューは不可能!! 巨大ロボットを操縦するボスを前に、オイラとしたことが、善戦ムナシク敗退!! でもまぁ戦争ゲームだし「戦争に卑怯もクソもナイ」っていうからね。説明書には記載されてナイ「核ボタン」（電源）をプッシュ!! 画面もろともボスを消してやった。ん～…こォーいう勝ち方はネオジオ道に反するな～。

「電源を切りて染み入る虫の声」みっきぃ反省の俳句って感じだナ。

みっきいのゲーム通信簿

説明書ナシでも楽しめる度	★★★★★
女性民間人・生命力度	★★★★
核兵器使用禁止度	★★

オープンテラス

ちょっと前から気になっていたんだけど、『神竜戦記』あそこまで特集しててどうなったんですか？ 教えてください。●PN＝ジャックともみの木（大分県）／うっ、そ、それは…。でもPSで出るかも…。あぁっ！ この先どうなるんだぁ～!!（編）

オープンテラス
素朴な疑問：キングは弟の手術代がないといいながら、どうしてあんなにも高価そうな下着を身につけていたのだろうか…。●PN＝Y.S.NAVY（埼玉県）／カーッツ!! そんな所ばかり見るでない！ 健全なる男子ならばキングを倒した大門またはジョーの上半身に注目すべし！

たけど、最近でこそ凝ったオープニングのゲームが増えたけど、昔は少なかったよねぇ。
中間デモもおもしろいし、ほんと遊び心あるよなぁ。（蒲地）

必殺技、通常技などネーミングセンスは芸術ー

ネオジオの魅力はキャラの個性にあります。なかでも技名はそのキャラのカラーが出ていてグッドです。必殺技以外の、特殊技、通常技名もそうですが、それらのネーミングセンスはかなり水準が高いです。特に斬紅郎は芸術です。
まず、ナコルル、リムルルの通常技名はアイヌ語です。天草は漢字一文字だし、閑丸は雨の名前で統一されています。他のキャラもそれぞれに合った技名になってると思います。SNKスタッフさんのなみなみならぬ苦労が感じられます。
★PN／目指せ赤ナコマスター（埼玉県）

編：技名か。そうだよな、ナコルル達の技名のアイヌ語だってちゃんと意味があるしねぇ（今号のキャラクターテキスト見ておくれ）。いちいち調べて、キャラやグラフィックスに合った技名をつけるのってほんと大変だろうけど、そこもネオジオの魅力なんだからこれからも凝って欲しいっスね。（蒲地）



●PN／岸原誠（宮城県）
マジな顔してどうしたのよ、京ちん。あ、もしかしてテスト前とか？…おジャマしました。



●PN／しいあ萌（茨城県）
どっちもエエで～！ やっぱりあの制服って、キサラのとこのなのかにゃ～？



●PN／神谷冬馬（奈良県）
殺されるのかぁ～！ うひ～！ でもこんなお姉さんにならなぁ…。…いえいえ、ウソですって！



●PN／あげたトウフ（大阪府）
トーン重ね貼りに気合い入ってますねぇ。さすが制作期間半年の力作！



●PN／下段当て身投げ（静岡県）
おもしれ～！ いやいくら同じ鳥使いでも、ねぇ…。いえっ！ 鴉も好きでちゅよ。当然！



●PN／桐島拓未（神奈川県）
なにゅ～ん!! 今までフリークの存在を知らなかっただとう!? これからよろぴくお願いしますよん。

主人と手下



で、結局負けてしまうビリーなのね…。なかなかツライ立場だねぇ、手下っつーのも。KOFという名の花道もギースさまにとられちゃうしねぇ。ま、がんばってくれたまえ。
●PN／黄色桜（東京都）

あてみ～



えー、ホントなの？ もはや神の領域に達してるな、ギースの当て身。でも'96のエンディングではビリーに…あ、いやこれは内緒♡ ED見てない人はお楽しみに。
●PN／黄色桜（東京都）



●PN／水海詩紗（山口県）
だったらせめて18歳で止めてほしかったよねぇ。京の2Pがスーツですか…。なかなかよさそうじゃ。



●PN／菱川巴（東京都）
なぜでしょうか。きっと、そこに何かがあるからでしょう。ふっ、今日は少し詩人の気分だわ。



●PN／砂河せん（東京都）
ギースとビリーが組んでほしかったって、そうだよねぇ。リッパー＆ホッパーも出てほしかったよ。



●PN／ジョナサン（北海道）
うしろで矢印に刺されてる京って一体…。しかしユリちゃん…。正直ね。

投稿規定

各コーナーに賞品進呈制度導入！
〝賞品稼ぎ〟もかなり大歓迎!!

【読者通信欄〜パオパオカフェへようこそ！】

＜大自然のおしおき＞
・日々のできごとや、NFへの意見等、気軽なおたよりを募集。採用者1名に賞品進呈。

＜今月の隣人愛＞
・ネオジオの変わった遊び方や、替え歌その他遊び心満点のネタを募集。採用者1名に賞品進呈。

＜今月のコンビネーションアタック＞
・マジな意見をどうぞ。採用者1名に賞品進呈。

＜ネオジオの肖像＞
・ネオジオの魅力を大解析するおたよりを待ってるよん。採用者1名に賞品進呈。

＜こんな空耳＞
・キャラボイスの空耳を募集。傑作には賞品を進呈。

＜裏技コーナー＞
・読者の裏技や得意技を大募集!! 優秀なものには賞品を進呈！

＜愛のてほどき＞
・技系以外のおかしな〝ネタ&写真〟を募集。秀作には賞品を進呈!!

＜メーカーへの要望&質問＞
・意見も受けつけてるよん。

＜Q&A＞
・ネオジオに関する質問をどんど送ってね。

＜キャラ♡レター＞
・好きなキャラへの思いをぶつけてネ。素晴らしいレターには賞品を進呈。

＜モノクロイラスト＞
・サイズはハガキ大。比率が同じなら拡大も可。裏面には必ず住所、氏名（本名も）を記入すること。優秀作に賞品進呈。

＜4コマまんが＞
・縦150mm×横45mmの比率で拡大も可。タイトルも忘れずに。優秀作に賞品を進呈。

＜ネオジオ特選同人誌コーナー＞
・掲載希望の同人誌とタイトル、サイズ、印刷方法、ページ数、金額及び支払い方法、サークル名、緊急連絡用電話番号（掲載しません）を記入して送ってね。希望掲載期限もあれば記入するのじゃ。

＜移植希望ソフト＞
・ネオジオへの移植希望ソフトを募集。

＜文通&募集コーナー＞
・文通やサークルメンバーなどの募集告知を掲載。いたずらは絶対にやめてネ。

＜売買&交換コーナー＞
・売りたい物、買いたい物、交換希望の物を募集。ただし売買に編集部はノータッチ。

＜キャラクターランキング＞
・好きなネオジオキャラを男女3名ずつ選び、順位とコメントをつけて送ってネ。コメント採用者1名に賞品進呈。

＜オープンテラス＞（欄外コーナー）
・180字以内のネタを募集。噂、ダジャレなんでもアリ。賞品進呈制度もアリ。

【天晴】
・コスプレ写真を募集。ただし他人の写真を勝手に送ったものは、不可。写っている人のPNは必ず記入のこと。天晴賞には賞品進呈。

【3パーセントの誘惑】
・カラーイラストを募集。誘惑賞には賞品を進呈。

【クラブハウスコア】
・家庭版ソフトのハイスコアを募集。記録を3ヵ月以上維持した方に賞品を。半年に1回ポイント上位3名にNF特性メダルを贈呈の上、誌上でコメントを紹介。詳細は96P。

【読者創作ストーリー】
・創作ストーリーを募集。文字数は、13字×190〜200行程度。タイトルやキャラはネオジオならなんでも可。採用分には賞品を進呈。詳細106P。

【ソフト人気ベスト10】
・好きなネオジオソフトを募集。詳細は95P。

【新作ソフト期待度ベスト5】
・未発売ソフトの期待作1つと、そのコメントを書いてネ。

※各コーナーの締切は毎月5日。また各コーナーの賞品進呈者は、PNの●印が★印になっています。賞品は、非売品のネオジオグッズです。

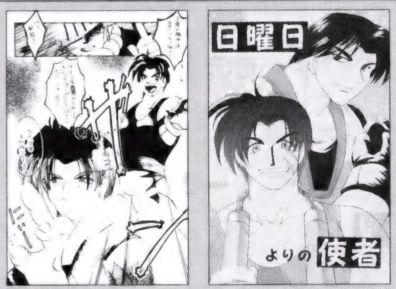
いずれも住所、氏名、年齢、職業、電話番号、コーナー名を明記し、左記宛先まで。

〒112東京都文京区水道2-13-12 SKビル202 ㈱芸文社分室 ネオジオフリーク編集部「○○コーナー」係。

オープンテラス サムライRPGの人気に伴い、ついにNF編集部では〝邪天降臨之章〟と〝妖花慟哭之章〟のクリア合計タイムをクラブハウスコアで扱うことを決定した。しかもクリア合計数50時間というビデオ数10個を、不正のないようにすべてはじめから確認するというのだからこれまたすごい。…がんばってください。●PN＝ナマサマ（大分県）／マジかよ…。死にそう…。（編）

ネオジオ特選同人誌コーナー

日曜日よりの使者



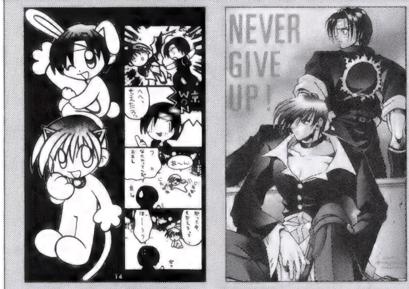
●ホンフゥ中心のリアルバウト本。結構キムが目立ってるかな？／B5／オフ／40P／400円／無記名小為替＋240円切手＋宛名シール／〒627　京都府中郡峰山町杉谷662　牡司真理（発行：UNSIZE）

HAPPY GO LUCKY



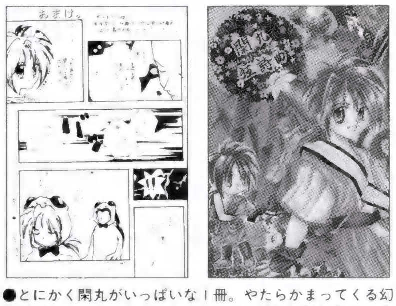
●KOF'95のオールキャラ（？）本。悩んでるリョウの話がかわいくてグー！／A5／オフ／36P／300円無記名小為替＋190円切手＋宛名シール／〒247　神奈川県横浜市栄区鍛冶ヶ谷町725－8　三浦理香（発行：龍桜月花）

NEVER GIVE UP！



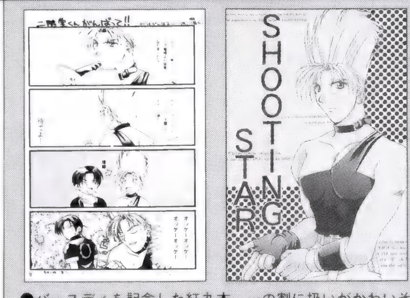
●ちょっとライバルチームひいきかな？　っていうKOF'95のギャグ本。B5／オフ／52P／650円無記名小為替＋270円切手＋宛名シール／〒983　宮城県仙台市宮城野区幸町5－6－1－505　斎藤さおり（発行：STUDIOあなご丼）

閑丸狂詩曲



●とにかく閑丸がいっぱいな1冊。やたらかまってくる幻十郎がおもしろい！／B5／オフ／40P／600円無記名小為替＋270円切手＋宛名シール／〒275　千葉県習志野市谷津2－20－9　片貝由美子（発行：JUSTICE・ヒーロー）

SHOOTING STAR



●バースディを記念した紅丸本。…の割に扱いがかわいそうかもしれない。／B5／オフ／20P／300円無記名小為替＋190円切手＋宛名シール／〒981-31　宮城県仙台市泉区上谷刈字沢田6－1　津谷佳奈子（発行：疾風迅雷！）

最終平気



●キム、ケンスウ、庵が中心（？）のギャグ本。庵母がイカス！／A4／オフ／40P／700円無記名小為替＋270円切手＋宛名シール／〒340　埼玉県草加市八幡町748　第3丸新ハイツ303　笹沼由記子（発行：PLAYERS COMPANY）

オープンテラス

餓狼のウワサ。ジョーがサウスタウンの街を歩いていると、そこにテリーが女装をして歩いていた。ジョーは思わずこういった。「テリーが女だって？　そ、それはまさにミステリー（Ｍｉｓｓ．テリー）だ！」く、くるしいダジャレだけど笑って！　●ＰＮ＝穂上純矢（愛知県）／苦しくない、苦しくない！　イケるよ！　この調子でたのんますぜっ！（編）

文通＆募集コーナー

●京と庵とキングが好きで好きで仕方ない方、文通しましょう！　イラスト描くのが好きな人、マンガ描くのが好きな人だと大歓迎!!　男女年齢問いません。お手紙待ってます。14歳・女
〒771-16　徳島県阿波郡市場町大字伊月字前須賀323-1　森本那穂子

●ＫＯＦ'95、餓狼伝説が大好きな人。対戦をやっていてとっても心がわくわくする人お友達になりましょう。近くの方、一緒にゲーセンいきましょう。地元じゃない方、文通だけでもやりましょう。男女年齢問いません。17歳・男
〒144　東京都大田区東糀谷6-8-7-229　藤田浩史

●餓狼シリーズが特に好き！　な方、テリー、アンディＦＡＮの方、文通してください！　男女、年齢問いません。初回のみ80円切手同封して下さい。20歳・女
〒001　北海道札幌市北区北32条西5丁目2-21　前川方　柿坂みゆき

●格ゲー（特にＳＮＫ）が好きで、キムとマリーが好きな方！　楽しく文通しましょう!!　もし近ければ一緒にゲーセンにもいきましょう。男性も大歓迎です。初回のみ切手同封で…。15歳・女
〒970　福島県いわき市平下荒川字剃町32-14　小川春美

●ゲーム中心、よろずサークル「Ｆａｖｏｒｉｔｅ」では会員様を大募集しております。月1回のペースで会誌（コピー）を発行。会費は1カ月100円!!　文章のみの方もＯＫ!!　老若男女問いません。初心者の方、大歓迎!!　興味を持たれた方は80円切手同封でお気軽にお問い合わせを♡　みなさまの入会を心よりお待ちしております。
〒949-66　新潟県南魚沼郡六日町436-4　森山方「Ｆ」係

●ＫＯＦ、餓狼、龍虎、サムスピなど、ＳＮＫの格ゲーが大好きな方で、一緒にゲーセン等いってくれる方、友達になってくれる方、ぜひお手紙下さい。男女、年齢一切問いません。20歳・男
〒558　大阪府大阪市住吉区東粉浜3-16-5　森智史

●ゲーム、アニメ、ドライブが大好きな31歳の主婦です。一緒にゲーセンやカラオケにいってくださる方、男女不問です。まずはお手紙下さい。初回のみ切手同封でね♡　返事確実。31歳・女
〒441　愛知県豊橋市新栄町字一本木70-9　内千波

●コスプレしている方、格ゲーが好きな方、イラストの色ぬりをくわしく教えてくださる方、同人誌の作り方を教えてくれる方、私と文通してください。男女年齢不問です。80円切手同封でお願いします。13歳・女
〒038　青森県青森市篠田3丁目5-5　坂本光香

●今度、ＮＥＯ・ＧＥＯ系、格ゲーのアンケート本（コピー）をつくるにあたって、アンケートの回答者様を募集しています！　お礼としては、お答えくださった方、全員のお名前（ＰＮ）を、載せさせて頂きます。また、同時に予約してくださった場合は、おまけつきとお得です。興味を持たれた方は、80円切手を貼った返信用封筒を同封の上、下記までお願いします！　14歳・女
〒554　大阪府大阪市此花区高見1-6-24-806　岡山方「ほえほえ」係

●サムスピシリーズ、ニンジャマスターズ、ワーヒーシリーズのいずれかが好きな方、僕と気軽に文通しましょう。80円切手はいりません。男女年齢不問。高1・男
〒631　奈良県奈良市三松4丁目870　本田浩基

●リアルバウト、龍虎シリーズが好きな方、文通しませんか？　主人公のキャラはあたり前としていろいろなキャラの話ができるといいな、と思っています。まずはお手紙下さい。初回のみ切手同封でお願いします。21歳・女
〒270-11　千葉県我孫子市日秀30-5　冨山秋奈

●ＫＯＦ'95、斬サム、リアルバウトなどＳＮＫの格ゲーが好きな方、コスプレをしたことがある方、お友達になってください。男女年齢問いません。初回のみ80円切手同封でね。私もコスプレをしたことがあるので写真交換しましょう。同じ県内なら私と一緒にコスプレしてイベントに参加しませんか？　16歳・女
〒899-04　鹿児島県出水郡高尾野町下水流233-4　福元梨恵

●ゲーム好きの友達大募集!!　アーケード、コンシューマーのゲーム問わず、ゲームに燃えてる方、私自身はテリー、リムルルのキャラを使用してます。一緒にイベントにいってくれる方、コスプレしてくれる方も募集です。男女、年齢不問。お気軽にどうぞ。22歳・男
〒373　群馬県太田市新道町1-386-1-1-207　橋本英伸

●斬紅郎無双剣が好きでたまらない人、私と文通してください。とくに閑丸、リムルル、ナコルル好きな方。その他でもよろしいです。あと、県内で一緒にイベントいってくださる心やさしい方も募集します。男女年齢問いません。初回のみ80円切手同封でお願いします。12歳・女
〒941　新潟県糸魚川市南寺町1-6-5　青木智子

●Ｐ・Ｆ募集しています。ＫＯＦ、餓狼、龍虎が好きな方手紙下さい。男女不問、切手不要です。18歳・男
〒816　福岡県福岡市博多区金隅534-1　白垣雄一郎

●ＫＯＦ、サムスピの好きな人、お友達になって下さい。もちろんそれ以外の方も歓迎。できれば同年代の女性の方だとうれしいです。ゲーム以外の事でもたくさんお話したいと思ってます。初回のみ80円切手同封でお願いします。16歳・男
〒432　静岡県浜松市西伊場町7-17　坂田忍

●ニンジャマスターズ、侍魂、ＫＯＦのいずれかが好きな15歳以上の女性の方！　私と文通して頂けませんか？（主にサスケ、幻十郎、庵が好き）下手でよければイラストもよろしくです！　切手はいりませんので条件がそろっていればお気軽に♡　19歳・女
〒665　兵庫県宝塚市山本野里3丁目24-404　西村まさみ

●ＳＮＫ格闘ゲームorゴウカイザーの好きな方、ぜひ文通してください！　どちらも誰のファンでもＯＫです。ちなみに私は京サマ、テリー、香澄、勇人くんが好きです。返事は必ず出します。性別、年齢不問。遠くの方でもよいです。お手紙待ってます。17歳・女
〒023　岩手県水沢市福原70-3　高橋郁恵

●ＫＯＦシリーズ、サムライシリーズ、そして桜井智さんが大好きな方!!　文通or一緒にゲーセンいきませんか？　文通は短期でもＯＫという、心がサハラ砂漠のように広い方がいいです。ゲーセンは県内の初心者大歓迎!!　腕みがきましょう!!　男女不問、年齢13～25歳位まで。16歳・男
〒770-11　徳島県徳島市論田町本浦下34　松瀬丘明

●寝ても覚めてもＫＯＦが好きで、庵×京なアナタ（笑）!!　私と文通してやって下さい。私の下手な絵でもよければイラ交もＯＫです（そんな私は庵Ｆａｎ♡）。同人やってる人とかもウレシイ。男女年齢問いません。17歳・女
〒565　大阪府豊中市新千里東町2-7Ｃ29-604　肥後絵美子

●県内または近くにいる人で、ゲーム（格ゲーなど）が好きな人、一緒にゲーセンにいきませんか。また、コスプレもやりたいと思いますので、コスパやコミケなどのイベントにいってくれる方も大歓迎です。お手紙くださーい。25歳・男
〒672　兵庫県姫路市飾磨区三宅1-167　和港ビル503号室　和田庸満

●ＫＯＦ、餓狼、侍魂が好きだという方!!　またはアイヌの言葉、行事、しきたりなどに詳しい方!!　私と文通＆イラ交してください♡　返事確実！　初回のみ80円切手同封でお願いします。14歳・女
〒306-06　茨城県岩井市岩井5091-58　大久保有紗

●最近、格闘ゲームにはまった私にいろいろ教えてくださる方、文通や一緒に遊んでくださる方大募集。アニメやマンガが大好きな人も大歓迎です。男女は問いませんが20歳以上の方お願いします。22歳・女
〒639-11　奈良県生駒郡安堵町岡崎567　近藤あゆみ

●格ゲーやＲＰＧがとっても好きな人。また、一緒にゲーセンいってくれる人募集してます。誰でもいいから送って!!　17歳・男
〒349-12　埼玉県北埼玉郡北川辺町伊賀袋576　阿部義典

●とにかくラルフが好きな人、文通してください。私とラルフのよさについて語り合おう。初回のみ80円切手同封でお願いします。13歳・女
〒754-12　山口県吉敷郡阿知須町浜　柄沢薫

●ＫＯＦやリアルバウトが好きな人!!　文通しませんか？　ゲーム歴、約3カ月の超下手っぴの私にいろいろ教えてくださる方待ってます。近くなら一緒にゲーセンいきましょう！　イラ交もＯＫ！　絵も文もかきます。もちろん男女年齢とも問いません。腕に自信のある方！　よろしくお願いします。初回のみ切手同封で！　16歳・女
〒849-12　佐賀県杵島郡有明町大字深浦5319　森可奈子

●近場でゲーセンその他で一緒に遊んでくれる方募集。特にＳＮＫのゲームが好きな人。文通もＯＫ。男女不問。年は近い方がいいです。サークル勧誘はＮＯ！　です。20歳・男
〒463　愛知県名古屋市守山区八剣2-16-2　米吉孝幸

●ＫＯＦ'95の京＆拳崇が好きな人、サムスピのガルフォード＆ナコルルが好きな人、文通してください。男女年齢問わずイラスト交換もＯＫ！　12歳・女
〒231　神奈川県横浜市中区竹之丸75番地　青木聖良

売買＆交換コーナー

●買い／ＫＯＦ'95アイテムボックス（全部そろっているもの）伏喜瑠さんの描いた京＆庵の等身大ポスター高価買取りいたします。希望価格明記して連絡下さい。80円切手不要。
〒078　北海道旭川市東光6条8丁目4-13　沼形英子

●売り／ネオジオＣＤの本体一式と「ＫＯＦ'94」「ＫＯＦ'95」「真サムライスピリッツ」「サムライスピリッツ斬紅郎無双剣」を2万円で。取りにこられる場合は、代金と引き替えで品物渡し。ハガキで連絡乞う。
〒134　東京都江戸川区西葛西2-4-2-510　木村智明

●買い／キム・カッファンに関する物ならなんでもＯＫ。餓狼ＳＰグッズならなおさらＯＫ。昔の物ならなおよいです。売ってくれる方は、希望価格と支払い方法を明記の上、連絡乞う。送料はこちら持ちです。
〒246　神奈川県横浜市瀬谷区南台1-33-20-102　内山友紀

●買い／「龍虎2」に関するもの。特にネオジオＣＤ版とサイトロンのビデオ大歓迎！（ダビング不可）。スペシャルアイテムＢＯＸ（全て入っているもの）。両方とも美品希望。どちらか一方でも構いませんので、そちらの希望価格を明記の上、連絡ください。
〒158　東京都世田谷区用賀2-17-5　濱田麻衣子

●売り／ＫＯＦ'95のクレーンゲーム人形7体1セットをそちらの希望価格で（希望価格が高い人優先）80円切手同封で連絡ください。
〒491　愛知県一宮市北小渕寺山南88　吉田直央

●交換／あなたの「ファイヤースープレックス」（カセット）と、私の「龍虎の拳」＋「餓狼スペ」＋「サムスピ」（すべてカセット）を。送料そちら持ち。ハガキで連絡乞う。
〒021　岩手県一関市山目字十二神105-1　佐藤伸

●売り／サムスピ、ＫＯＦ、餓狼などのぬいぐるみやマスコットを売ります。まずは80円切手同封の上連絡下さい。リストをお送りします。
〒115　東京都北区浮間3-14-6　藤巻博

●買い／ネオジオのコントローラーを2つ（1つでも可）。希望価格を明記で連絡乞う。
〒689-34　鳥取県西伯郡淀江町西原1-39-2　浜田敦久

●売り／限定版の「ネオジオＣＤスペシャル」（超美品）＋ネオジオフリークポスター（3・4・5・7・8月号）を、あなたの希望価格で。高値優先。80円切手同封で連絡ください。
〒891-06　鹿児島県揖宿郡開聞町仙田2063-2　永吉芳行

●買い／ナコルル、リムルル、アテナ、ユリなどの衣装を譲って下さい。特にナコルルとリムルルお願い!!　まず80円切手同封でお手紙下さい。安価優先とさせていただきます。
〒533　大阪府大阪市東淀川区豊新5-4-14-1-Ｆ　大野麻実

●売り／ＳＮＫ、94年度～96年度判品売カレンダーを適価にて。他、各ポスターあります（美品）。80円切手同封にて連絡乞う。
〒001　北海道札幌市北区北32条西6-2-6-203　矢尾方　北条るか

●買い／ネオジオＣＤの「将棋の達人」「ステークスウィナー」「フライングパワーディスク」「リーグボーリング」のどれかをできれば安価で（安い人優先）希望価格を明記の上、連絡乞う。
〒640　和歌山県和歌山市中之島1708　栗山淳

●買い／ワールドヒーローズに関するもの（非売品に限る）ＡＤＫオフィシャルブックも買います。希望価格明記の上、連絡下さい。
〒249　神奈川県逗子市逗子1-8-37　設楽俊兵

●買い／ＣＤ版の「餓狼伝説」を3千円以内で。できるだけ美品を希望します。送料はこちらで持ちますのでご連絡下さい。
〒270　千葉県松戸市新松戸7-211　サンライト5番街Ｄ-704　久下将太郎



⇑求人倍増！就職抜群！生徒の高度な作画力とマシーン技術に業界が注目！

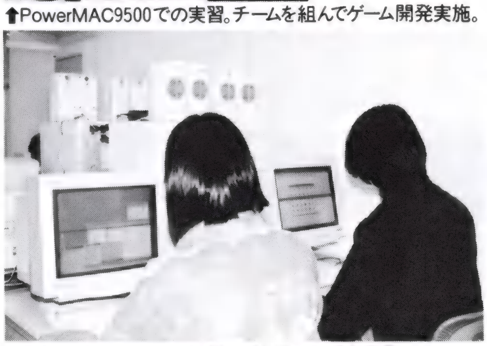
コンピューターゲーム科

アニメ技術がゲーム制作に生きる

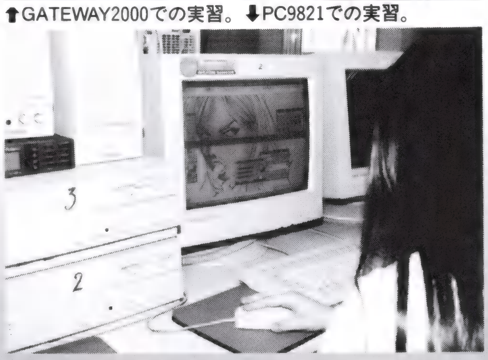
新鮮なストーリー、ユニークなキャラクター、美しい画面をつくる背景画、自然な動きの動画描写。これらはゲーム制作にたずさわって初めてわかるアニメーション技術。開発マシーンはもちろん、作画技術はGデザイナーになるための重要な要素だ。



⬆PowerMAC9500での実習。チームを組んでゲーム開発実施。



⬆GATEWAY2000での実習。⬇PC9821での実習。





現場でやっていることを授業で学ぶ！

この学院はアニメーション技術の修得はもちろん、ＣＧ科ではソフト開発会社なみのマシーンや設備を整えている。また、先生方も現役のＧデザイナーなので、ゲーム制作には大変くわしいぞ。いまはチームを組んでシューティングゲーム、ＲＰＧ、３Ｄアニメーション作品の制作をしているが、みんな夢中になって作品に取り組んでいます。この作品は、ぼくの最近作。ホントはメカものが得意なんです（コンピューターゲーム科２年・神田毅）

9年4月生 願書受付中

97年度生・各科願書受付中！

- ◆アニメーション科
- ◆アニメーション声優科
- ◆コンピューターゲーム科
- ◆エアーブラシ彩色科
- ◆アニメーション美術科
- ◆漫画家プロ養成科
- ◆アニメキャラクター科
- ◆イラストレーション科
- ◆漫画原作シナリオ科
- ◆コミック編集者養成科



社団法人／日本漫画家協会賛助会員・社団法人／日本映画テレビ技術協会々員・財団法人／日本視聴覚教育協会々員

東京アニメーター学院

〒101 東京都千代田区三崎町3－4－9 ☎03(5276)1511(代)

入学案内書 住所・氏名・電話番号・雑誌名(○月号)を明記、切手250円分同封で請求。

新作ソフト発売予定リスト（8月23日現在）

タイトル	メーカー名	ジャンル	容量	発売日	価格	開発状況
◆MVS						
ステークスウィナー2	ザウルス	競馬アクション	容量未定	9月発売予定	価格未定	70%
魔法塾	ザウルス	パズル	容量未定	9月発売予定	価格未定	80%
NEOアクションゲーム（仮称）	ハドソン	アクション	容量未定	発売日未定	価格未定	90%
NEO Mr. DO！	ビスコ	アクション	50M	発売日未定	価格未定	?%
へべれけのペアペアウォーズ	サンソフト	パズル	容量未定	発売日未定	価格未定	90%
わくわく7	サンソフト	格闘アクション	259M	発売日未定	価格未定	100%
◆NEO・GEO						
ザ・キング・オブ・ファイターズ'96	SNK	格闘アクション	362M	9月27日発売予定	32,000円	100%
ステークスウィナー2	ザウルス	競馬アクション	容量未定	発売日未定	価格未定	70%
NEO Mr. DO！	ビスコ	アクション	50M	発売日未定	価格未定	?%
へべれけのペアペアウォーズ	サンソフト	パズル	容量未定	発売日未定	価格未定	90%
魔法塾	ザウルス	パズル	容量未定	発売日未定	価格未定	80%
わくわく7	サンソフト	格闘アクション	259M	発売日未定	価格未定	100%
◆NEO・GEOCD／CDZ						
神凰拳	ザウルス	格闘アクション	338M	8月23日発売予定	7,800円	100%
真説サムライスピリッツ武士道烈伝	SNK	RPG	容量不明	今秋発売予定	8,800円	不明
NINJA MASTER'S	ADK	格闘アクション	330M	9月27日発売予定	7,800円	100%
超鉄ブリキンガー	ザウルス	シューティング	178M	9月20日発売予定	6,800円	100%
ザ・キング・オブ・ファイターズ'96	SNK	格闘アクション	362M	10月発売予定	価格未定	100%-α
ステークスウィナー2	ザウルス	競馬アクション	容量未定	発売日未定	価格未定	70%-α
NEO Mr. DO！	ビスコ	アクション	50M	発売日未定	価格未定	?%
QP	サクセス	パズル	容量未定	冬発売予定	価格未定	50%
NEOアクションゲーム（仮称）	ハドソン	アクション	容量未定	発売日未定	価格未定	90%-α
へべれけのペアペアウォーズ	サンソフト	パズル	容量未定	発売日未定	価格未定	90%-α
魔法塾	ザウルス	パズル	容量未定	発売日未定	価格未定	80%-α
わくわく7	サンソフト	格闘アクション	容量不明	発売日未定	価格未定	100%-α

●価格はすべて税別になっています。尚、この発売予定リストは各メーカーからの情報を元に編集部で作成したものです。
※上記の内容は予告なく変更されることがあります。
※CDの容量はROMカートリッジにおけるメガ数を示しています。

新作ソフト期待度ベスト5

ユーザーの声

やはりサムスピRPGっすね。ネオジオ初のRPGということで期待しまくりですし、オイラ自身RPG初心者ですんで、今回のRPGで腕を上げようと思っています。早くプレイしたいっす。SNK様ー、早よ出して。
PN／パ王丸（長野県）

『真説サムライスピリッツ武士道烈伝』、すっごく楽しみです。でも、発売日が遅れてすっごいショック…。夏休みは宿題そっちのけでハマってやろうと思ってたのにー！
個人的にはキャラの名前が変えられるといいんだけど…。なんか自分だけのサムスピって感じがして…。
9月発売予定となると、あまり1日に長くプレイできそうにないけど、勉強そっちのけで頑張るよー、SNK様♡
PN／三宅リナ（東京都）

『真説サムライスピリッツ武士道烈伝』ですか、本ー当ーになかなか発売されないですね。紹介しているこちらもハラハラしている状況です。
しかも、追い討ちをかけるように、さらに発売が遅れるというウワサが持ち上がっているそうで…。ヤレヤレ。
（片桐）

◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆

あのウワサ聞いたんですが、風雲黙示録の続編がでるそうですね。本当かなぁー。出るとしたらあの特徴的なキャラたちはどうなるのでしょうか？ 気になります。
PN／ガリオン（千葉県）

確かにそういう話は聞いたことがあります。今度はタッグバトるそうで。
（片桐）

新作ソフト期待度ベスト5

順位	タイトル	ポイント
1	真説サムライスピリッツ武士道烈伝	334P
2	超鉄ブリキンガー	123P
3	わくわく7	79P
4	ステークスウィナー2	45P
5	へべれけのペアペアウォーズ	34P

こんなゲームあったらいいな

最近のゲーセンは対戦格闘ゲーム一色、そろそろ違うゲームで熱くなりたい!! そこで考えたゲームが対戦シューティングゲームです。
上下または左右両サイドに分かれて、様々な攻撃（ショット、レーザー、画面を覆いつくさんばかりのバラマキ弾などの直接攻撃から、自機の姿を隠す、相手の動きを封じるなど、攻撃補助的なものまで）を駆使して戦います。攻撃は15種類ぐらいあれば楽しめるものになるでしょう。
今まで散々苦しめられてきたボスさながら（あるいはそれ以上!!）の攻撃を自分で組み立てられたら面白いはず。本当にこんな感じのゲームが出てくれたらうれしいのに。
ちなみに対戦シューティングでは、格闘ゲームにはない（できない?）2対2のダブルスなんてことも可能です。
PN／T．M．B．G（東京都）

これはなかなか派手そうなゲームですね。現役のロートルシューターである、私の心を充分燃えさせてくれそうだ。でもやはりチマチマした攻撃から、徐々にパワーアップして強くなっていくというシチュエーションも捨て難い。
それに攻撃が派手（画面を覆いつくすバラマキ弾て何?）過ぎて、自機が見えなくなってしまうのでは。アイデア自体は面白いので、さらに煮詰めてみてはどうかな。
（片桐）

お手数ですが
50円切手を
おはりください

郵　便　は　が　き

112-□□

東京都文京区水道　2-13-12

SKビル202

（株）芸文社

ネオジオフリーク編集部

10月号プレゼント係　行

希望プレゼント番号	

フリガナ 氏名	年齢　　歳 性別　男・女
住所　〒□□□-□□ 都道府県　　市区郡	
電話番号	職業　中学生　大学生　社会人 小学生　高校生　その他（　　）

ネオジオフリーク10月号プレゼントはがき

●記事ごとに最良～最悪の中から当てはまるものを1つ選びマルをつけてください。抽選でご希望の賞品をプレゼントします（141P参照）。

記　　事	最良	良い	普通	悪い	最悪
●NFチャンピオンシップ～リポート					
●ネオジオキャラ・ライバル対決！					
●野中政宏vs安井邦彦対談					
●声優インタビュー／松本恵（リムルル声優）					
●ザ・キング・オブ・ファイターズ'96					
●ニンジャマスターズ					
●ステークスウィナー２					
●オーバートップ					
●キャラクターテキスト③～ナコルルのすべて					
●メタルスラッグ設定原画集					
●マジカルドロップ２設定原画集					
●ネオジオ関連メーカーリレーインタビュー／夢工房					
●NEO・GEO TOPICS					
●リョウの朝ごはん／日向星花					
●ネオジオプロムナード					
●しろー大ののキャラクター烈伝／しろー大野					
●ソフト売上ランキング					
●ソフト人気ベスト10					
●クラブハウスコア					
●エス・エヌ・ケイ物語③					
●初心者向け格ゲー講座					
●読者創作ストーリー					
●クロスワードパズル					
●サムライスピリッツinカントリーロード／島津わか乃					
●パオパオカフェへようこそ！					
●NEO・GEO Not DEAD／みっきぃ					
●新作発売予定リスト					
●天晴					
●３パーセントの誘惑					
●もう一度愛して♡／サイバーリップ					
●オールドゲーム攻略／ゴーストパイロット					
●新作モード情報					
●人生、アーこりゃこりゃ／コング桑田					
●碧い砂時計／生駒治美					
●遊びは終わりだ!!／安井邦彦					
●T－mode／桜井智					
●三匹が行く！／坂本かずみ					
●通販コーナー					
●最新音楽CD&VIDEO					
●プレゼント					
●四コマ一座／城弥広己					
●奥付					

コスプレコーナー

天晴

暑さにまいって弱まりまくりの殿様がお届けする、コスプレイヤーの、コスプレイヤーによる、コスプレイヤーのための天晴！ 押～忍!! いってみっかぁ～！

バイス



★PN／さら（奈良県）
バイスさんじゃ。扱いやすくて強いマチュアとは対称的に、使いこなすには根気と努力が必要らしいネ。届いたのが早かったので、話題性ということで
★天晴賞進呈～!!

草薙 京



●PN／紫堂龍華（埼玉県）
京でしゅ。とりあえず今月もノルマを消化。ところで、ワシはおぼえてないんじゃが、天晴に女京サマって何回載ったんじゃろ？

マチュア&バイス&八神庵



●PN／マチュア＝アヤ&バイス＝しょ～こ&八神庵＝まなみ・たかし（千葉県）
ウッキャ～!! 狙ってる庵てぃ～む!! そして手堅くウケたニョロ。イカす！ お子様庵を他人に持ち帰られないよう注意じゃ。何じゃそりゃ。

緋雨閑丸



●PN／五月&柊らみあん&火津摩章（北海道）
グレイトな閑丸クン３人衆じゃ。あと１人でビンゴなのでおしい感じ～。うひょ！ ククク…あと少し！ 頑張ってくだしゃい。

テリー&アンディ&ジョー



●PN／テリー＝てりー♡&アンディ＝みいす&ジョー＝三声（広島県）
うっ！ 服装だけだとKOFか餓狼か特定できヌ！ 困った。'96ではゼヒ餓狼チームを使って下しゃい。ワシも使っておりんす。でもダンクつかえぬ。ぐう。

キング



●PN／しょうこ（千葉県）
コスパで撮ったキングさんだそうじゃ。なかなかグッドな場所であるな。ポインツは洋酒に混じってさりげなく右下にある、下町のナポレオンこと「いいちこ」じゃな♡

今月の天晴スポット



めでたく3回目を迎える、天晴スポット。今月はPN／RUIさんの投稿をご紹介。題材は'96のバイスさんじゃ。

では、衣装の内訳なんぞ。
黒布…オーガンジー…千円。
赤サテン…１m…380円。
アメリカンホック…赤・黒、計8個…507円。
サテンリボン…太・細、各１m…420円。
皮ひも…首元用…60円。
肩パット…ジャケットのもの…0円。



ブーツ、短パン、イヤリング…ありもの…0円。
その他は、キャラの髪型に合わせて髪をカットに行ったとのこと。以上が合計費用。
製作期間は、友人のマチュアの衣装も合わせて3日で2着造ったそうじゃ。お見事!!
というわけで、今後も天晴スポット、よろしくですじゃ。コスプレとパーツの状態の分かる写真、製作費用、製作期間を同封の上、天晴まで♡

カラーイラストコーナー

3パーセントの誘惑



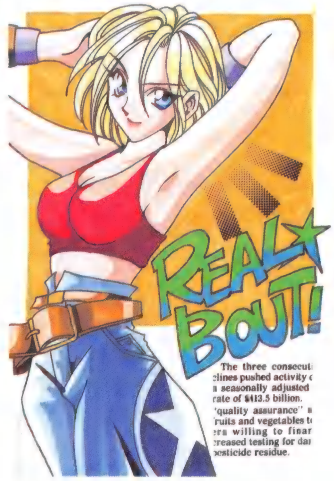
●PN／スコアBOB（岡山県）
ハーレム状態だ！　俺ったらまだ若いのにこんなイイ思いしちゃってさ、ズルいよ。罰として来年はキムチームにて教育指導を受けること！　決定！



●PN／真山巧（岡山県）
ふ～、なんだか涼しくなってきたぞ。さすが霞っちの笑顔でちゅ。ナツメさんも笑って笑って！



●PN／蒼桐瑞姫（大阪府）
しかしこの2人の名前もなかなかスゴいものがありますよ。〝悪徳〟に〝成熟〟だもんな～。もう、マイっちんぐ♡



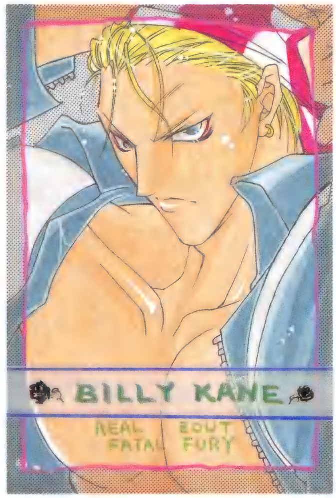
●PN／マリー使い（茨城県）
マリーにもKOF出てほしかったよ。ガルフォードとナコルルと組んでさ。〝犬使いチーム〟。…って、ナコルルのは犬じゃないか。



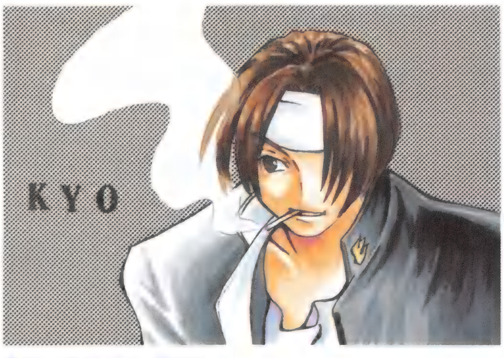
●PN／銭形たいむ（三重県）
ところでアテナのあの衣装、見えそで見えな～いってことは、もしかしたらミニスカじゃなくてスカートみたいな半ズボンなのか？



●PN／すなふきん（佐賀県）
かわゆい幻十郎。刀の光り具合がなんとも…こわいよ～、斬れそうだよ～。〝猪鹿蝶〟の猪が馬に変わったらちょっとイヤだな。



●PN／砂河せん（東京都）
相も変わらず人気者のビリーしゃんです。よっしゃ、洗濯でもすっか！ってとこですか？　洗濯する時は白い三角巾につけ替えまひょ。



●PN／森本レオナ（東京都）
シンプルな京たんでちゅ。追試は終わったかい？　仲間も心配しとるけん、来年こそがんばりや。



●PN／MIZOKI（兵庫県）
やったー〝テリーとサル〟カラー版だ！　サル探してるテリーがかわいいぞ♡　とすると、蛇の目傘にはアンディのカエルが入ってるのか？

今月の誘惑賞



★PN／平次（栃木県）
今は亡き（うそうそ！）教官ハイデルン…。きょうか～ん、私はグズでのろまなカメだけどがんばりま～す。



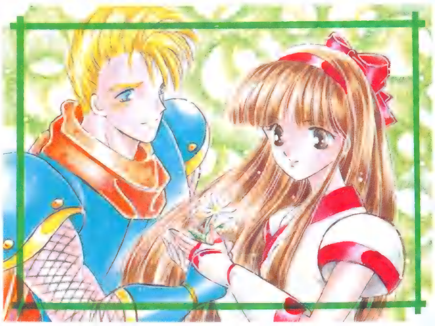
●PN／暁・美龍（滋賀県）
月をバックになに見てるのかな～？　夜桜がとってもいい感じ♡　舞ってこういうのすげー似合うよね。



●PN／バイス大好き（神奈川県）
もう、なんでもいうこと聞きますぅ～！ってな感じですかね。お姉さんたちなんかすごいよ。なにもかもイカス！



●PN／永岡岬（岐阜県）
わーいわーい、花とチャン&アースクエイクだぁ！　すげ～うれしい♡　チャンコかわいいじゃん。すごい花似合うよ。ありがと♡



●PN／島津わか乃（沖縄県）
この2人のカップルってすげ～好き。なんだかほのぼのとしていい感じですな。荒んだ心が洗われるようダス。



●PN／針田待子（大阪府）
歌うは"愛と正義の使者キムチン"（作詞、作曲：当然キム）でしょーか？　それにしても若いパパっていいなぁ♡



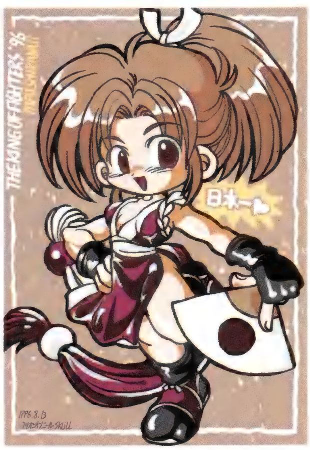
●PN／一条将臣（神奈川県）
月にかわっておしおきだ！　な～んて庵がいったらコワいっス。庵はこのあと一体どこまでいくんでしょーかね？



●PN／霞屋もとい（福島県）
うんうんいい子だね。はい、もう1つオムスビあげるから、お姉さんについてらっしゃい♡



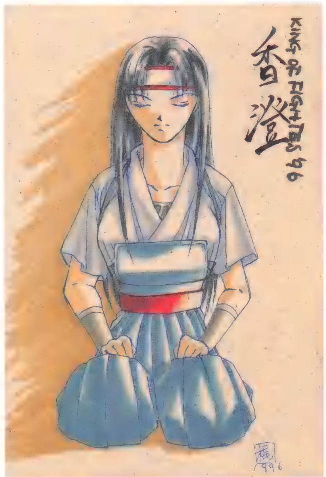
●PN／ぴのこ（宮城県）
ちょっと思ったんだが、月の満ち欠けに影響されて庵も痩せたり太ったりしたらおもしろくない？　はい、おもしろくありませんね。いいも～ん。



●PN／SKULL（東京都）
SD舞ちゃんじゃ。衣装も最新、KOF '96版！こんなぬいぐるみあったら欲しーな♡



●PN／OZI（新潟県）
おおっ！　なんか全体に金粉が散らばってて、かなり豪華なイラストじゃ！　余は満足じゃぞ、蘭丸。苦しゅうない、ほれほれ近う寄れ。



●PN／梶谷ふらい（岡山県）
精神統一中、お静かに！　今、彼女はなにかに目覚めようとしています。あっ、そろそろ浮きそうです！　…うっそ！



あの懐かしのゲームを新たな気持ちでプレイ!!

もう一度愛して♡

サイバーリップ

CYBER-LIP

©SNK 1991 TM

オールドゲームの紹介に加えて、そのゲームの"隠し味"ともいえる魅力を追及していく読者のためのコーナー「もう一度愛して♡」。今回は横スクロールタイプのシューティングゲーム『サイバーリップ』だ!! 6種類の武器の使い分けがポイントだぞ。

SNK／シューティング／50M
カセット版：1991年7月1日発売 18,000円
CD版： 1995年4月21日発売 5,800円

7種類の武器を使いこなしコロニーの反乱を鎮圧するのだ!!

この『サイバーリップ』は、縦横スクロールタイプのシューティングゲームだ。

主人公たちの戦いの舞台は、地球の一都市から宇宙に浮かぶコロニーまでを含めた全7ステージ。各面ごとに色々な仕かけが用意されているので、クリアするには、かなりのテクニックが必要になってくる。

まずは簡単に操作方法を説明しよう。レバーでキャラの移動と、ショットの撃つ方向（4方向）を決められる。そしてAボタンで武器を撃つ。Bボタンでジャンプ。また、Cボタンで持っている武器が選択可能だ。

この他、特殊アクションとして、足場の上にいる時にレバーを下に入れたままBボタンで飛び降り、それ以外の場所の時に、レバーを下に入れたままBボタンでスライディングになる。

さらに、上にレバーを入れたままBボタン押すと、大ジャンプになるぞ。



特殊操作で敵の攻撃をよけろ

6種類＋1の武器でアンドロイドを殲滅!!

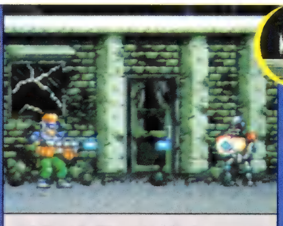
主人公たちが使えるのは6種類の武器。それぞれ特徴があるので、状況によって使い分けるのがポイントになってくる。ここでそれらの武器と役に立つアイテムの説明をしておこう。

ノーマル弾



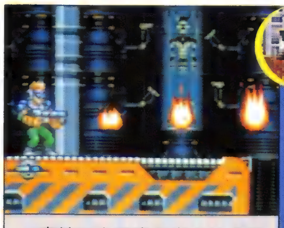
ノーマル弾が撃てる。他の武器と違い、弾が無制限

オート弾



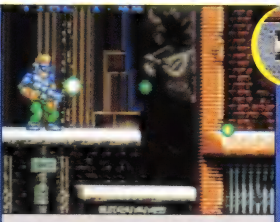
ボタンを押しているとノーマル弾を連射する武器

ファイヤー弾



一直線に炎を吹き出させる武器。結構威力がある

ワイド弾



3方向に弾をばらまく武器。色々な場面で使える

バズーカ砲



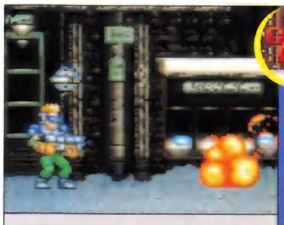
バズーカを撃てる。威力は高いが弾数が少ない

グレネード弾



楕円を描くようにグレネード弾を投げられる

コアポッド



武器ではないが、周りに障害物を発生させる

ワンポイント攻略 先に進むための基本テクニック

基本テクニック①
●状況によって武器を替える

ステージの状況（建物の並び方や敵のいる場所など）によって、有効な武器って奴が出てくる。

建物の斜め下にいる敵にはグレネード弾、空中にいる敵にはワイド弾、ボス戦にはバズーカ砲という具合だ。覚えておこう。

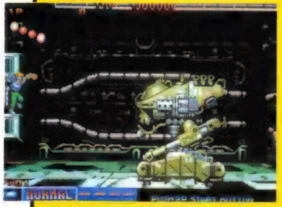


斜め下に敵がいる時はグレネード

基本テクニック②
●特殊アクションを活用する

起伏に富んだステージを突破するのに必要になってくるのが、3種類の特殊アクション。特に大ジャンプと飛び降りは必須テクニックだ。

大ジャンプは普通ステージでアイテムを取る時や、斜め上にいるザコ敵を撃つ時に使い、飛び降りはボス戦で敵の攻撃をよける時に使おう。



ボス戦では飛び降りが役立つ

コロニーを舞台にした7つの戦いを紹介

ステージは全部で7つ。地球の市街地やコロニー内部など、進むステージはさまざま。しかも1面と2面は時間制限があるので、結構つらい。さらに3面から6面の間は進む道を間違えると、マイナスステージ（罰ステージみたいなもの）を通ってから、次のステージへと進むことになってしまう。ちょっと面倒。

ステージ1 ニューヨーク旧市街地

旧市街に襲来した謎のエイリアンと、狂ったアンドロイドたちを倒すのが目的のオープニング的ステージ。

最初の面なので、ザコ敵の攻撃は大したことはない。ボスもパターンさえ覚えれば、かなり楽勝だ。



ダウンタウンに潜む敵を倒せ!!

ステージ2 コロニー居住地区

コロニーC05に移動してからの最初のステージ。居住ステージという割には、ほとんど人の気配はない。

ザコ敵とボスの攻撃は、1面に毛の生えた程度なので問題ないが、途中出現するヘリからの攻撃はちょっとつらい。

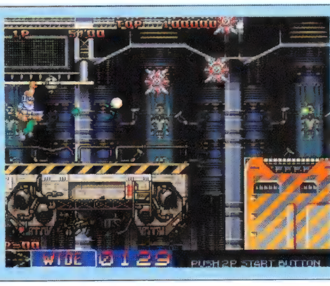


ここではワイド弾が役に立つ

ステージ3 コロニー工場地区

ここは上下ブロックに分かれた迷路のようなステージ。各所に固定砲座が陣取っているので、進み方をうまく考えないと追い詰められてしまう。

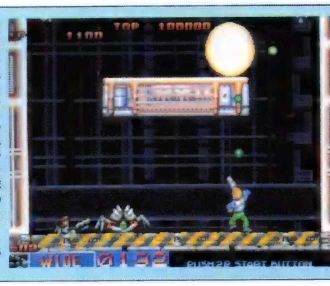
ステージ中盤から動く床とザコ敵の複合攻撃がはじまるので、ワイド弾で対抗しよう。



動く床＋敵の攻撃。かなり辛い

ステージ4 エレベーター内

場所は変わり、上へ上へと昇っていくエレベーター。なぜかその途中に敵が配置されている。一見、攻撃する範囲が上方向だけなので楽そうだけど、爆弾が降ってくるわ、落ちてくるザコ敵が横から攻撃してくるわで、結構つらい。



弾だけでなく、敵も降ってくる

ステージ5 コロニー地表

エレベーターで上に昇り、やってきたのはコロニーの地表地区。ここでは今まで登場したアンドロイドとは違い、エイリアン（怪物?）と戦うことになる。また、中盤以降が足場が悪くなるので、かなりつらい戦いになるだろう。



謎な生物が登場!! 倒しにくい

ステージ6 コロニー貨物地区

空中に浮かんでいる足場を渡り歩いていくステージ。斜め上に強制スクロールするうえ、足場ごとにザコ敵が潜んでいるのがかなりつらい。

ここは、その場その場で武器を替えて、敵を倒してから先に進もう。



動く足場＋敵。手堅くつらい

ステージ7 コンピュータルーム

やっとたどり着いたコンピュタールーム。ここに暴走したコンピューター「サイバーリップ」が待ち受けている。

サイバーリップは8つの入口の一つに潜んでおり、それ以外の場所に入ると今まで登場したボスなどが登場する。



最後のボスを倒したあとには…

ステージには色々な仕かけがいっぱい♥

各ステージに用意されている仕かけ。このゲームでは、これらの仕かけが非常に重要だったりする。何も知らないで進んでしまうと、ボコボコ引っかかってやられてしまうのだ（しかもこのゲームは1発死に）。

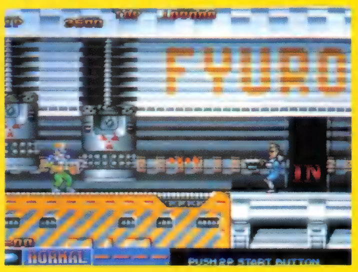
特にステージ3に登場する動く床&鉄槌攻撃やマイナスステージの運搬歩行機械、ステージ6の動く足場などが代表的。どれもあまり強力なワナじゃないんだけど、ザコ敵との複合攻撃になると、かなり強力になるのがポイント。

また、ステージ4のエレベーターみたいにステージ自体が仕かけになっている場合もある（これが1番きつい）。

まぁ、きついといってもこれらの仕かけを突破しないとクリアできないわけだし、ある程度慣れればそれなりに簡単になってくるので、鼻歌まじりで突破できるようになるまでガンバロウ!! そうすればさらに楽しくなるはず。



歩行戦車の上は行動が制限される



このピストンに挟まれてもアウト

プレゼント

サイバーリップ（カセット版）2名

この楽しい『サイバーリップ』のカセットが欲しい人は住所、氏名、年齢、職業、電話番号を記入のうえ、10月9日（必着）までに以下の住所に送ってください。

〒112東京都文京区水道2―13―12　SKビル202 ㈱芸文社 分室　ネオジオフリーク編集部「もう一度愛して♡10月号プレゼント」係

●8月号プレゼントの当選者：山崎恭平さん・熊本県／鈴木孝章さん・千葉県
以上の皆さん（敬称略）が当選です。おめでとうございます。



オールドゲーム攻略

ゴーストパイロット

OPステージと空中面の基本攻撃パターン&対ボス攻略!!

攻略／Dr.ちら

SNK／シューティング／55M
カセット版：1991年7月1日発売
19,800円
CD版：1995年3月17日発売
5,800円

今回のオールドゲーム攻略は激ムズシューティング『ゴーストパイロット』だ!! 全14ステージもあるこのゲームの中から、今号はOPステージと空中面の攻略をしていこう。気合い一発!!

STORY

194×年、第2次世界大戦末期のことである。それまで戦争とはまったく無関係であった南米の小国「F国」で、膨大な量の各種地下資源が発見された。それらの種類と量は、この先の戦局を左右しかねない程のものであった。

その資源に狙いを定めたのが「I国」と「D国」の2つの国だった。そうして早速、この2つの国がF国に侵攻をはじめたのだ。

これに対しF国首相は、自国の防衛と戦争の拡大を阻止すべく、軍隊に出動を命じた。しかし、その時点まで戦争とは無関係であったF国の兵器は旧式のものしかなく、すべては熟練兵士の腕に頼るしか方法はなかったのであった。

2人のパイロットにゆだねられたF国の運命はいかに!! そして「I国」と「D国」を影で操っている強大な戦闘国家とは…？

2タイプのSTGが楽しめるお得なソフトだ!!

この『ゴーストパイロット』は、ネオジオ初の縦スクロールシューティングゲームとして登場したソフトだ。

ゲーム自体はアイテムを取ってパワーアップしていく、オーソドックスなタイプのシューティングなので、従来のゲームをプレイしたことがある人ならば簡単に溶け込めるはずだ。

操作方法はいたって簡単。レバーで自機の移動、Aボタンで機銃の発射、Bボタンでボンバーを使用できる。

自機の性能

自機である水上戦闘機の武器は、機銃とボンバーの2つ。この2つの武器を頼りに敵国の新型兵器と戦わなくてはならない。

ここではその2つの武器の性能を紹介していこう。

機銃

Aボタンで撃つことができる基本武器。

ショットアイテムを取るたびにパワーアップする。最大7段階までパワーアップするぞ。地道に取っていこう。

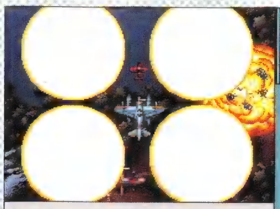


パワーアップすればかなり強い

ボンバー

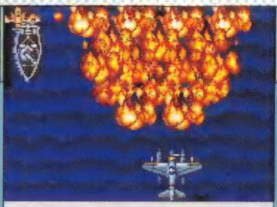
Bボタンで使うことができる特殊兵器。全部で4種類あり、それぞれ効果が違う。

また使用回数に制限があり、ボンバーアイテムを取ることで補充されるぞ。



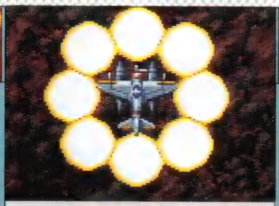
援護爆撃

味方の援護攻撃で画面中を爆撃する



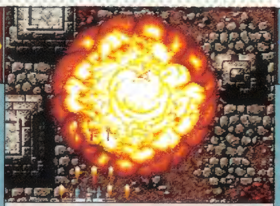
ナパーム

地上を這うように広がる爆炎攻撃



フラッシュボンバー

爆発が自機をガードするように発生する

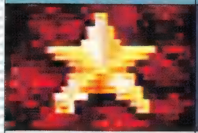
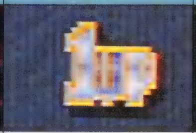
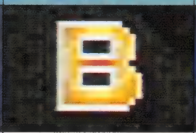


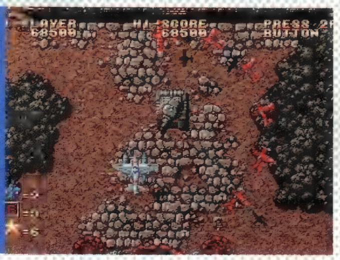
ダイナミックボンバー

巨大な爆発で攻撃できる。弾も消す

アイテム説明

たまに登場する赤い編隊を墜をしたり、地上にいる特定の敵を破壊すると出現するアイテム。これらアイテムは、戦ううえで絶対必要になってくるものばかりだ。

ボーナス	1UP	ボンバー	ショット
			
1000点のボーナス。5つ集めるとボンバーが1つ増える	自機が1機増える貴重なアイテム。必ず取ろう	ボンバーの弾数が1つ増える。取っておいて損はない	自機の機銃のレベルを1段階パワーアップさせる



この赤い編隊を全部落とそう

各ステージ基本攻撃パターン

オープニングステージ① 地上面

空中からは、ゼロ戦みたいな戦闘機が画面の上から下に流れるように飛んでくる。その中には自機の位置が戦闘機に接近すると横に曲がって逃げていく戦闘機もいる。この他にも、画面下から画面上まで大きく宙返りしてから真下に向かって飛んでくる戦闘機もいる（宙返り中には当たり判定がない）。

次に地上物は、戦車やボートが出現してくる。どの敵もそれぞれ単発の狙い弾を撃ってくるのだが、まだ序盤面ということもあって、画面下の方ではあまり撃ってこないので、画面下の方で戦っていれば飛んできた弾をよけやすいはずだ。

ちなみにアイテム編隊の出現パターンは、1Sと1Bだ。



最初は下の方で撃っていれば結構安全だ

オープニングステージ② 空中面

この面はザコ戦闘機中心のステージ。前半は自機とザコ戦闘機の縦軸が合うと、自機の方向に突っ込んでくる攻撃。

後半は自機とザコ戦闘機の横軸が合うと、宙返りして逃げていくザコが中心の混合攻撃を仕かけてくる。

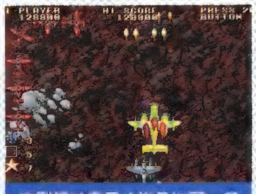
画面の上から攻撃してくるザコの出現位置は、自機の位置によってある程度決まっている。画面中央を境に右側に自機がいると左側に、左側に自機がいると右側に飛んでくるのだ。それをうまく使い、ザコを片側に誘導して一気に壊せば安全にザコを倒せる。

また、この面から中型機が下から出てくる。この中型機はすぐに弾を撃ってこないので（ランクによる）、素早く懐に入り込んで一気に倒そう。

ちなみにアイテム編隊の出現パターンは、2Sと2Bだ。



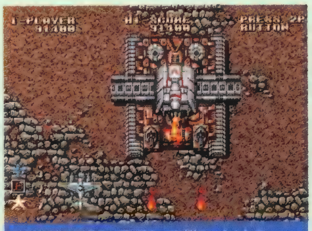
戦闘機の編隊は片方に誘導してから一気に破壊しよう



中型機は素早く後ろに回っての集中攻撃で破壊する

地上面ボス ガッデムII

両脇にある砲台からの3WAY弾、ボス両脇にあるファイヤー砲台から真下に向かって炎弾、ボス中央にあるフレーム砲台を撃ってくる炎柱の3つの攻撃がメイン。



出現時は横に退避して横によけろ

このボスの弱点はフレーム砲台。でも、このフレーム砲台が撃ってくる火柱はこちらの攻撃を防いでしまう。

とりあえず、ボスとは正面から戦わないようにしたい。正面で戦うとファイヤー砲台やフレーム砲台の直撃を受けてしまうのだ。

実はこのボス。比較的右画面にいる時の方が多い（左側だとよけられる幅が広い）ので、まずは自機を左側の方に待機させておき、スキを突いて左側の3WAY、ファイア一砲台をそれぞれ破壊して弾のよけ場を作ってから、本体のフレーム砲台はフレームの射程外からジックリ壊そう。



徐々に端から壊していこう

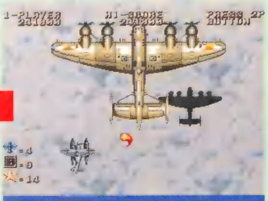
空中面ボス ドーメル

まずボスの攻撃パターンから説明しよう。

初めにコックピットの真下にある中央砲台から火の玉みたいな弾を撃ってくる。この弾に自機のショットを当てると5WAYに拡散する（拡散する弾の方向は同じ）。

そのあと、ボスの羽根のつけ根にある砲台から3WAY弾を2〜3発連続で撃ってくる。あとは今の攻撃をひたすら繰り返してくるだけだ。

火の玉の拡散弾は、拡散方向が固定されているとはいえ危険なので、拡散弾が出そうなタイミングになったらショットを撃つのをやめよう。これで楽勝だ。



この炎みたいな弾はけっして撃ってはいけない。撃ってしまうと…

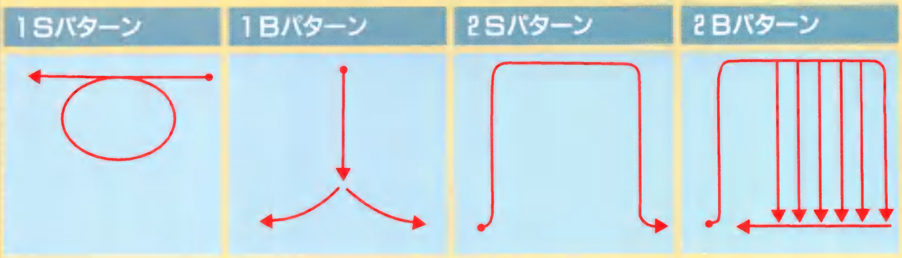


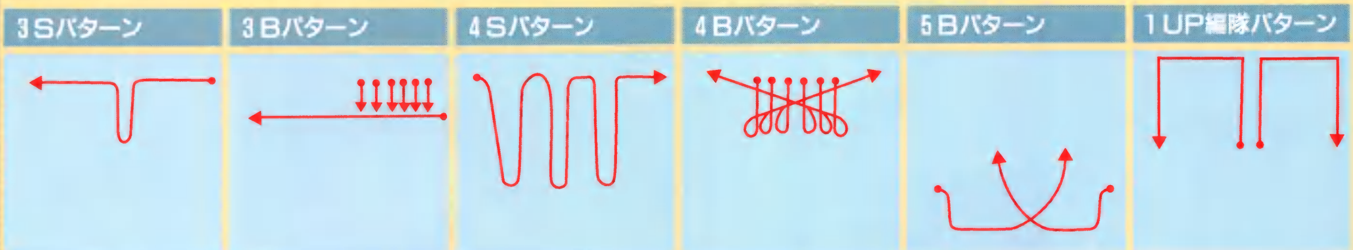
こんな風に拡散してしまう。いつも同じとはいえ怖い攻撃だ

アイテム編隊出現パターン

各種アイテムを持っているアイテム編隊は、同じステージでもアイテムの種類によって動きが違う。

ここでOPステージと空中面の編隊の動きを紹介しよう。





●アイテム編隊出現パターン内の“1Sパターン”のSはショットアイテム。“1Bパターン”のBはボンバーアイテムが出現するパターンだということを表しています。

空中面ステージ①

オープニングステージと同じような感じで敵が出現してくるが、下から出てくる中型機の数が多くなっているので、中型機に激突しないためにも画面下にはくっつかないポジション（画面中央と画面下の間）で戦うようにしよう。

後半に出現する、自機の横軸に合わせて宙返りする戦闘機＋自機を追尾して蛇行（動きが読めない）してくる青戦闘機の混合攻撃は、青戦闘機が下の方にたまる前に、できるだけ優先的に倒すようにした方がよい。

下の方でウロウロされると、自機が画面端や上の方に追い詰められる危険があるからだ。青戦闘機が下の方にきてショットで倒せないと思ったら、速攻ボムを使った方が無難。

この面のアイテム編隊の出現パターンは、3Sと3Bだ。


中型機が多い。下にいるのは危険だ


青戦闘機は優先して破壊しよう

ボス　ウォスプ

まず尻尾（?）の部分までが画面に出て攻撃してくる。尻尾の先から方向固定の5WAY弾を撃ってきて、尻尾の左右の羽根についてる砲台から、ちょっと早目の狙い弾を2発単位で撃ってくる。

尻尾の弱点は中央固定方向砲台。大して耐久力はないので、初めから中央を狙った方がよいだろう。

尻尾を壊すといよいよ本体が降りてきて、中央の弱点部分についている砲台から5WAY弾×3発と、4発横一列に並んだ遅い弾×3発を撃ってくる。

全部狙い弾なので、弱点部分にショットを当てながら下の方でよければ楽勝だ。


尻尾は5WAY＋αの攻撃をしてくる

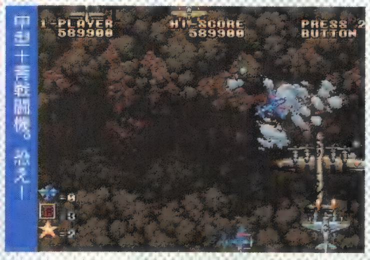

本体の攻撃はもっと過激な攻撃だ

空中面ステージ②

この面は、中型機とザコの混合攻撃がきついステージ。

そろそろこの面辺りから少しずつランクが上がりはじめてくるので、ザコ戦闘機が撃ってくる弾の出し方が嫌らしくなり、ザコ戦闘機が画面下の方にいってもたまに撃ってくる。ザコ戦闘機に下まで回り込まれると思ったら、逃げることも戦法の一つだ。

この面のアイテム編隊の出現パターンは、4Sと4Bだ。


中型＋青戦闘機。恐え！


中型機&ザコは端で対処する

ボス　ゼット・ツェペリン

気球の真ん中に3WAY弾を撃つ砲台、その両脇にそれぞれ5WAYに拡散する火の玉砲台がある。

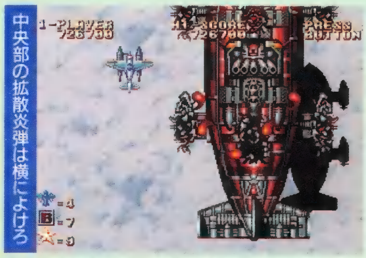
まずは両脇の火の玉拡散砲台から破壊しよう。ボスは横にユラユラ動くので、狙って壊すのは難しいが、火の玉を拡散させないように注意しながら、ゆっくり焦らず壊そう。

これらの砲台を倒すと、また同じように3つ砲台が出現するが、それも同様に破壊すると真ん中に弱点が現れる。

弱点からの攻撃は、まず本体から火の玉拡散弾が下方向に5方向に発射され、その後、狙い弾×4発が発射される。このパターンのくり返しだ。

この攻撃の対策は、火の玉拡散弾を画面上でやり過ごし、そのあと撃ってくる狙い弾をよけつつ、弱点部分に撃ち込めばOKだ。


3WAY＋炎弾。我慢が大事


中央部の拡散炎弾は横によけろ

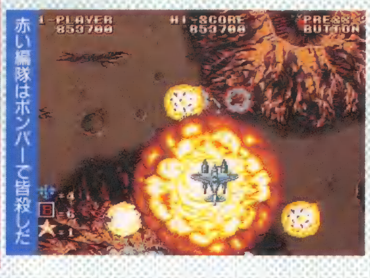
空中面ステージ③

開始直後に上下から挟みこむように、大きく宙返りしてくるザコが連続で出現するのだが、こいつらは3つ目のアイテム編隊が出てくるまで、画面左下の方でショットを撃ち続けよう。そのあと右から順番に、中型機が出てくるので下方向に注意。

この面のアイテム編隊は、画面下の方を飛んでくる嫌な動きなので、出てきたらすぐにボムを使った方がいい。

また、アイテム編隊の出現パターンは2Sと5Bだ。


最初は左端で撃ちまくろう


赤い編隊はボンバーで皆殺した

ボス　ドラゴンフライMk.Ⅰ、Ⅱ

オープニングステージ・空中面のボスに似たような大型戦闘機が2機出てくる、とはいっても2機同時に出てくるわけではないので安心。

大型戦闘機の攻撃パターンは、2機とも同じ。そのパターンと対処法を紹介しよう。

ボスは雲の中からいきなり現れて、コックピット横の砲台から4発、5WAY弾×2発撃ったあと、ミサイル（ミサイル系の攻撃はショットで破壊可能）攻撃が2セットくる。すべての攻撃が狙い弾なので、一定方向に（その場から移動するように）よけるようにしよう。


5WAY弾は隙間でよける


ミサイルは横に逃げながら撃つ

空中面ステージ5

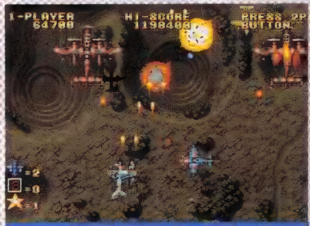
この面も基本は他の面と同じで、ザコ戦闘機を画面片側に誘導して、一度に倒すといった戦法が有効。

途中、蛇行しながら飛んでくる青戦闘機と一緒に、下から中型機が飛んでくるところがこの面の危険ポイント。この場所は青戦闘機のトリッキーな動きが怖いので、端などに追い詰められそうになったら惜しまずボムを使おう。

後半の中型機ラッシュと宙返りザコの混合攻撃も、自機のショットだけではとても手に追えないので、敵の数に押されて手に負えなくなる前にボムを使ってでも押し返そう。

この面のアイテム編隊の出現パターンは、3S、2B、4Bの3通りだ。


中型機と青戦闘機の攻撃がさらに激化!!　怖い状態が目白押し


青戦闘機が大量発生!!　後ろからも…

ボス　タイフーン

3面ボスの改良バージョンみたいな感じのボス。

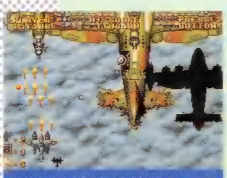
まず、尻尾の部分だけが出現し、真ん中から固定7WAY弾が、左右からファイヤー砲台が下に向かって撃ってくる。全部固定された方向に撃ってくるだけなので、結構楽。

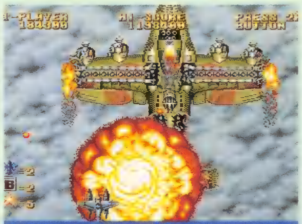
それを壊すと、両方の羽根に狙い弾砲台、真ん中に3発扇状に弾を撃ったあと狙い弾を1発撃ってくる開閉砲台と、3WAY弾を撃ってくる破壊できない砲台が出てくる。

両方の羽根についている狙い弾砲台から順番に砲台を壊していくと、最後に弱点の3WAY砲台と上についている狙い弾砲台、そして狙いミサイル攻撃×3で攻撃してくる。

ボス本体もかなり下の方まで降りてくるので、弾の隙間がなかったらボムを使おう。


尻尾からは5WAY弾＋[illegible]発炎弾などの攻撃が…


尻尾を壊したら片側を一気に攻撃しよう

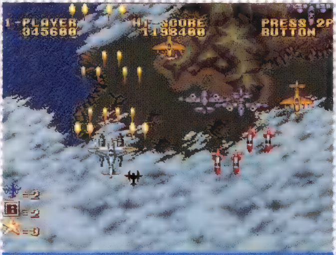

後半はボンバーを使いながら攻撃だ!!

空中面ステージ4

この面の修羅場は、ミサイル戦闘機と宙返り戦闘機が出現するところ。ここは右左どちらかに誘導して撃とうと思っても、ショットの威力が足りないので、どちらかに集中して対処していこう。

その後、大きく宙返りしてから自機の横座標に合わせて飛んでくる戦闘機と、高速で直進してくる戦闘機の複合攻撃も、無理をせずに片側で宙返り飛行機だけを相手にして戦おう。この面辺りになると、ランクが上がっているせいもあってザコの弾数も増える。

この面のアイテム編隊の出現パターンは、ショットが4Sと2S、ボンバーが4Bと5Bだ。


この面ではミサイルを撃ってくる敵が出現


自機を左右どちらかに誘導するようにして、何とか相手の攻撃をしのごう。実は左がオススメ

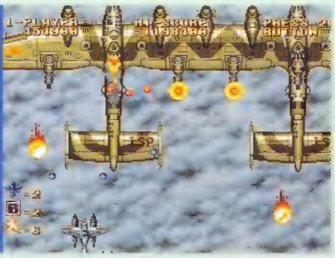
ボス　ツイン・スティングレー

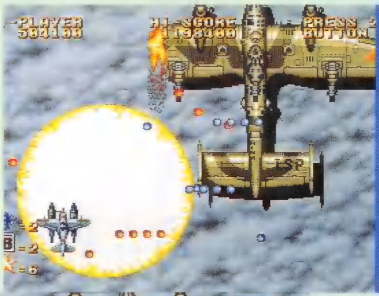
6ヵ所にエネルギー砲台があり、エネルギー弾は、自機のショットを当てると3WAYに拡散する。もちろんこれも拡散させないようにして、左右どちらかの3ヵ所を破壊しよう。

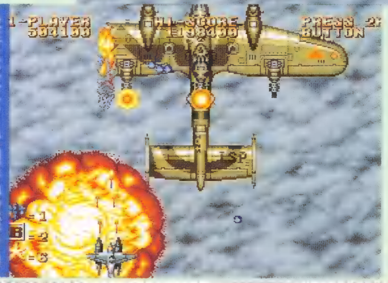
このエネルギー砲台は1ヵ所壊すと、その本体についている3WAY弾×2ヵ所+5WAY弾砲台が開いて弾を撃ってくるので、むやみに拡散砲台を壊さないようにして、まずは片側の3ヵ所を破壊しよう（破壊しないと本体の当たり判定がでない）。

自機の残りが1機になると、拡散3WAY砲台と3WAY×2ヵ所+5WAY砲台に加えて、4発横一列の狙い弾攻撃が追加される。さすがに、これだけの複合攻撃をよけながら敵にダメージを効率よく与えるのは難しいので、拡散砲台はボムを使いながら3ヵ所破壊しよう。

あとは狙い弾だけの攻撃なので、見てよけながら落ち着いて攻撃すればOKだ。


相手の攻撃は多種多様だ


ボスの片方を破壊すると、さらに鬼のような攻撃がはじまる。これはそう簡単にはよけられない


後半はボンバーで相手の攻撃を消しながら、ショットで攻撃するしかない

お得情報

●1UPについて

このゲームでは、1UPを出す編隊の出現する場所が同じなので、残さず1UPを回収しよう。ちなみに1UP編隊の移動パターンは全面共通。

・ステージ1中盤　背景の左がわに湖が見える場所。
・ステージ3前半　背景の右側に2つ目の火山の場所。
・ステージ5後半　4機の中型機が出現したあと。

●アイテムの点数について

アイテム回収点はすべて1000点（ショット、ボムを制限ストック数以上に回収しても）。ちなみにボムを9発以上ストックしても何もメリットがないので、余ったらボムはドンドン使おう。

●ランクについて

このゲームは1面ごとに少しずつランクが上がるだけで、自機のショットパワーの強さに応じてのランクアップや、ノーミスで数面クリアしたら普段よりランクが高いといったランクの上がり方はない。

その分、後半で死んでしまうと、復活するのは難しい。

プレゼント
ゴーストパイロット（CD版）2名

今回のプレゼントが欲しい人は住所、氏名、年齢、職業、電話番号を記入のうえ、10月8日（必着）までに以下の住所に送ってください。

〒112東京都文京区水道2－13－12　SKビル202
㈱芸文社　分室　ネオジオフリーク編集部「オールドゲーム攻略　10月号プレゼント」係

家・庭・版
新作モード情報
MVSから家庭用への変更点をフォロー

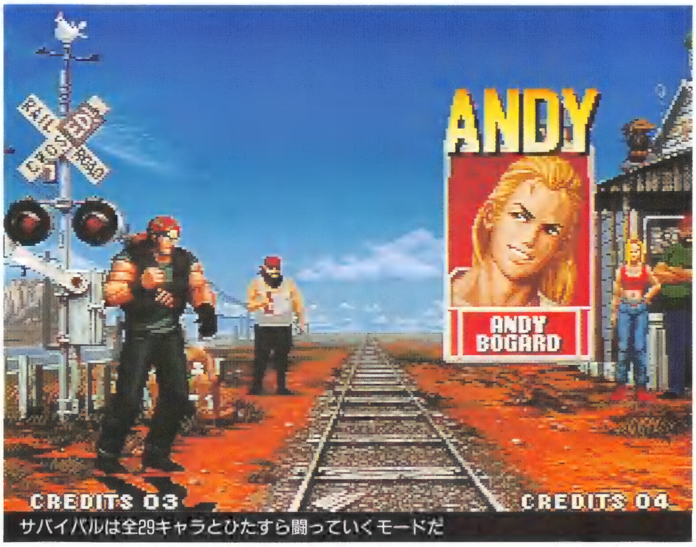
MVSから家庭用になったことで追加されたモードや、変更点などを紹介していくコーナー「新作モード情報」。今回紹介するのは、『KOF'96』のカセット版と、『ニンジャマスターズ』のCD版だ。謹んで読むのだぁー!!

ザ・キング・オブ・ファイターズ'96
家庭用のカセット版には新モードが追加された！

SNK
カセット
9月27日発売予定 32,000円
CD-ROM
10月発売予定 価格未定

ちまたで人気の格闘アクション『KOF'96』のカセット版が、今月の27日に発売されることになった。前号の紹介記事では13日発売だったんだけど、ちょっとだけ伸びてしまったのだ。残念。

まぁそれはいいとして、今回はカセット版の情報を紹介していこう。基本的には『KOF'95』とあまり変わっていないけど、新しいモードが1つ追加されたのだ。かなりいい感じ。



サバイバルは全29キャラとひたすら闘っていくモードだ

色々楽しめる5つのゲームモード

前作と同じように楽しめるゲームモードは6つ。でも、〝SINGLE ALL〟がなくなり、その代わりに〝SURVIVOR〟というモードが追加された。今回は5つのゲームモードを紹介しよう。

●TEAM PLAY
3人1組のチームバトルで、対CPU戦を楽しめるモード。今回もチームごとにエンディングが用意されているが、エディットチームにはない。

●TEAM VS
3人1組のチームバトルで、対人戦を楽しめるモード。今回は対CPU戦、対人戦に関係なく、1人ずつキャラを選ぶようになった。

●SINGLE PLAY
27人のキャラの中から1人選び、2本先取形式の対CPU戦を楽しめるモード。対戦相手はチームの中から1人選ばれる。

●SINGLE VS
27人のキャラの中から1人選び、2本先取形式の対人戦を楽しめるモード。
1人のキャラで対戦したい人はこのモードで。

●SURVIVOR
27人のキャラの中から1人選び、1試合1本先取の総当たり対CPU戦を楽しめるモード。



今回のゲームモードも5種類

このモードではチームバトルと同じように、勝った時の体力が次の試合に持ち込まれる。当然、少しだけ体力は回復するぞ。

オプションで色々な項目設定可能!!

ゲームモード以外のモードは、毎度おなじみオプションモード。今回も色々なオプションを設定することができる。設定できる項目は全部で4つ。おなじみの項目もあれば、見たこともないような項目もあるので、まずは簡単に紹介しよう。

まず1つ目は、レベルセレクト。文字通り、対CPU戦の難易度を8段階の中から選べる。

2つ目はプレイタイム。タイムの減るスピードを4段階に調節できる。

続いて3つ目はメッセージの言語選択。日本語、英語、スペイン語、ポルトガル語の4つの中から選べる。

最後はパッドセット。ボタンの位置を設定できる項目だ。おなじみの項目だけど、やっぱりあった方が便利だね。



ちょっと変わったオプション

ニンジャマスターズ ～覇王忍法帖～

CD版に追加された色々なモードをくわしく紹介！

ADK
カセット
6月28日発売 32,000円
CD-ROM
9月27日発売予定 7,800円

やっとCD版の発売が27日に決定し、ホッと一安心という感じの格闘アクション『ニンジャマスターズ～覇王忍法帖～』。

前回はCD版の情報を簡単に紹介したけど、今回はさらに細かく説明していこう。



CD版では蘭丸と信長が最初から使える。便利だ

隠しコマンド廃止 蘭丸と信長が普通に使える!!

CD版はMVSやカセット版と違い、隠しコマンドを入力しなくても2人のボスキャラ（蘭丸と信長）が使えるようになった。

ちなみにボスキャラ2人は全部のモード（ARCADE、VERSUS、PERFECT、PRACTICE）で使用可能なので、まずは一安心という感じだ。

CD版のみ 4種類の色が選べる

MVSとカセット版では、2つしかキャラの色が選べなかったけど、このCD版では4つまで選ぶことができる。

キャラの色はABCDそれぞれのボタンに対応しており、見慣れた色もあれば、まったく見たこともない変わった色もある。

まあ、そんなにスゴイ変更点ではないんだけど、覚えておくと結構面白いかも。


CD版はキャラの色が4種類

超～楽ちいゲームモードは全部で4種類

今回、CD版で楽しめるゲームモードは全部で4つ。おなじみのものもあれば、今まででなかったものもある。これらのモードは、色々と活用できるものばかりだ。

その4つのモードを細かく紹介していこう。

●ARCADE

対CPU戦を楽しむためのモード。当然乱入も可能だ。

モードセレクトでORIGINALを選ぶと、一試合ごとに闘うステージを選ぶことができる。同じステージをひたすら選べば、ロード時間が少なくて済むぞ。



同じステージを選んでロード時間短縮

●PERFECT

いわゆるタイムアタック専用のモード。当然、対CPU戦だ。

ここやARCADEでの記録は、タイトルメニューの、"BEST RANKING"で見ることができる。



プラクティスモードで色々と試すことができる。練習しよう


よーく見ると上にタイム表示が…

●VERSUS

カセット版にもあった、おなじみ対人戦専用のモード。試合が終わるたびにキャラ選択画面になるのもあいかわらずだ。

とりあえず友達とかと対戦する時はこのモードで。

●PRACTICE

これが今回から加わった新モード。

体力や時間も減らないし、相手の行動（座る、ジャンプ、歩く）を決めることができるので、練習するにはもってこいだ。

オプションモード 簡易キャラ選択でロード時間短縮!!

オプションモードは基本的にカセット版と同じ。ただモードセレクトで、ARCADE、ORIGINALのどちらかを選ぶことができる。

ARCADEだと普通のキャラ選択画面だが、ORIGINALにすると文字だけのキャラ選択画面になる。

ORIGINALだとロードしないので、これはかなりいいかもしれない。ロードするのが嫌いな人はこっちで遊ぼう。

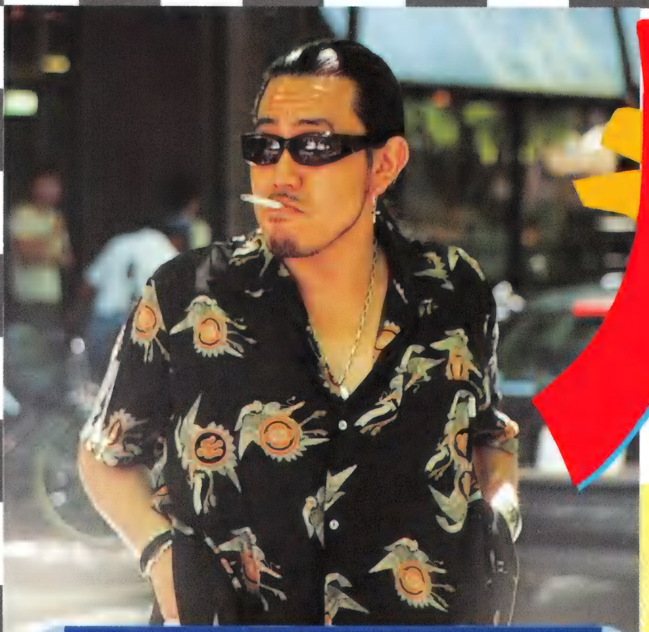


キャラ選択画面がこんな感じに変化



ここでオリジナルを選ぶと…

KONG桑田の人生あーこりゃこりゃ ⑥





［夏、汗、そして涙…コング、涙を語る・前編］

《PROFILE》

コング桑田（こんぐくわた）

誕生日：8月23日　出身地：大阪府　血液型：B型　趣味：バイクをころがす、銀細工、木彫り
芸歴：12～3年　好きな言葉：欲しいもの、あげたいもの…愛とええはなし
担当ネオジオキャラとゲーム名：牙神幻十郎（サムライスピリッツ、真サムライスピリッツ、サムライスピリッツ　斬紅郎無双剣、真説サムライスピリッツ武士道烈伝）／ナインハルト・ズィーガー（真サムライスピリッツ）／ギース・ハワード（餓狼伝説3、リアルバウト餓狼伝説、KOF'96）／ダック・キング（リアルバウト餓狼伝説）

『スウェット・サマータイム・ブルース』

ＹＯ！　兄弟姉妹、坂くん、今年の夏はどうやった!?　旅先や、バイトで、夏期講習会、休みやから朝から通ったいつものゲーセンで、ドキドキの出会いや、〃暑いのに、離れたくない夏〃そんな夏を体感したりして、皆いろいろな夏の思い出をまだ引き出しの中に入れられないで過ごしていることやろう。俺の夏もなんやかんやあったで。まず、ヴォイス係をして…え？　親分（＝ＳＮＫ）、まだ言うたらあかんのですか、わかりました…来月号以降にて報告する。

次に、盛り上げＭＣコング係で、兵庫県三田市、加古川の稲葉市、淡路島の洲本町、須磨のビーチ、地元池田の市民カーニバル、東大阪の近鉄ハーツ、富士のスピードウェイサーキット、ワンコオリアフェスティバル東京会場でイベントの汗を流し、レギュラー出演中のＫＢＣ京都テレビの番組収録で行った、清滝ちゅうところのトンネル手前での初霊的体験、琵琶湖でチューブとバナナボートに乗せられ、「遊びじゃないの、仕事なの」ちゅうことで、転覆させられまくり、そして比叡山山頂遊園地のお化け屋敷（ココはまじでおススメ！）で冷や汗かきまくり、毎夜、寝汗ダイエット…。

今年も色々な係で、汗かきまくりましたが、どういうわけだか今年は〃汗〃に興味を持ち、汗特集の載ってる雑誌はかならずゲット。下着の素材と、他人の汗のにおいが気になり〃汗フェチ〃にでもなったのか？　とあせるほどでしたが、そうそう、それ以上に特集記事のカップリングの〃涙〃について興味を持ち、浮気野郎と言われてもいいから（皆、スマン！　編集部の方々すんません！）、決めた！　テーマ変更。

テーマ変更、それは『泣いて、涙が、慰み、和らぐ』

コング桑田の人生あーこりゃこりゃ、今月号は〃涙〃をテーマにお送りしますが、俺は巨人の星の家族・友人や、いなかっぺ大将ほどではないが、顔に似合わずとよく言われるが、昔からよく泣く男であった。一般的に、人前で涙を流すことは、カッコ悪く、良識のある行為とはちがうこととされてきた。女性が泣けば〃涙〃に訴えたと非難され、男は小さい時から「男やったら泣くな！」泣くと、女々しい、チキン！　根性なし！　やら言われる環境の中で育ってきた。性欲よりもコントロールし、人に見られたらアカンことと言われた。

涙は大事！ドライアイには要注意!!

でも「人の前で、涙した事ない！」と言いはる人でも、涙とは目を開けてる間じゅう、出てるもんやて。カラダの中で、生きた細胞が露出しているのが〃目ん玉〃だけ（目玉おやじは細胞まる出し）。そこで、涙はまる出しの〃目ん玉〃の保護と、養分や酸素を送りこむ毛細血管の役割（基礎分泌）、ワサビで鼻ツーン、「目にゴミ入ったで！」そんな目ん玉から追い出せ涙（反射分泌）。これらは人間以外の動物も日常的に行っている〃涙を流す〃ことで、その涙については研究されてること。

涙が出なかったりすると、ドライアイっちゅう症状になるんやけど、親分に怒られるかもしれんけど、心配やから言うと、ゲームや、コンピュータを使い、ディスプレイを見すぎで、ドライアイにならんよう注意してほしい！　もしディスプレイが目ん玉と同じ高さやったら、ちょいさげで、目の下、伏し目がちになるよう（涙の蒸発量が減少）セッティング変えた方がええらしい。そうやって、思いっきりプレイして下さい。さて、前置きが長くなったが、今月号のテーマ〃涙〃とは、それ以外の喜怒哀楽の感情の高まりによって泣いてしまう〃感情の涙〃について書きたいが（なんで？　ページがない！）では続きは来月号にて…。



牙神幻十郎／『真サムライスピリッツ』
©ＳＮＫ１９９４

プレゼントのお知らせ

コング桑田サイン入りテレカ（リアルバウト餓狼伝説）を抽選で1名様に。

はがきに住所・氏名・年齢・職業・電話番号そして当コーナーへのご意見、ご希望を記入のうえ、次の住所まで。〒112東京都文京区水道2－13－12SKビル202　㈱芸文社　分室　ネオジオフリーク編集部「あーこりゃこりゃ10月号」係まで。締切りは10月8日必着。発表は12月号誌上。なお、このプレゼントに当選すると、他ページのプレゼントに当選できない場合がありますので、予めご了承下さい。

8月号当選者は、兵庫県の山本明広さん。おめでとう!!



ロケ地・下北沢　駄菓子店にてプレゼントを購入!

生駒治美連載 Vol.6

碧い砂時計



ナコルル/
『真説サムライスピリッツ武士道烈伝』
©SNK・フジテレビ・ASATSU
イラスト/しろー大野

映画とドラマで発展!! 生駒治美の夢研究〔後編〕

This is HARUMI IKOMA

生駒治美（いこまはるみ）

2月5日生まれ／大阪府出身　A型／B80・W58・H86／趣味は芝居、コンピューター、テニス、スキー、スノーボード、ダイビング、ジャズダンス／大阪テレビタレントビューローに所属

〈これまで担当したネオジオキャラとタイトル名〉

ナコルル（サムライスピリッツ、真サムライスピリッツ、サムライスピリッツ　斬紅郎無双剣、真説サムライスピリッツ武士道烈伝）／シャルロット（サムライスピリッツ、真サムライスピリッツ、真説サムライスピリッツ武士道烈伝）／羅将神ミヅキ（真サムライスピリッツ）／キング（龍虎の拳、龍虎の拳2、KOF'94、KOF'95、KOF'96）／ユリ・サカザキ（龍虎の拳）／ブルー・マリー（餓狼伝説3、リアルバウト餓狼伝説）／シンクレア（ART OF FIGHTING 龍虎の拳 外伝）

液体化防止のため現実逃避だ!?

うーん暑い！　暑すぎる!!　こんなだと液体化してしまうー。

こんな時は、現実逃避する方が賢明だ。そんなわけで先月に引き続き、夢の話をしてみようかな。

突然変な夢を見ると結構気になるもので、すっかりその話に花が咲いちゃった（分かんない人は先月号を読むべし）。この夢を見て、ある映画を思い出した。「VR5」というマイナーな作品なんだけれど、面白いのである。コンピュータ好きの女性が、あるふとしたきっかけから、コンピュータの中に入ることができてしまう。それはバーチャルリアリティ（VR）の世界というよりもむしろ、現実そのままの世界のように動きまわることができるのである。そして人間の潜在意識の領域、いわゆる夢で語られているような無意識の世界へ介入してしまうのである。映画ではこの後この方法を使って人助けをする展開が待っているのだが、私はこのできてしまった無意識への介入が、近未来に起こり得るだろうと思えるところが興味深かったのである。

今ハマってるXファイルにも夢についての怖いハナシが…

そういえば今私は「Xファイル」にハマっているのだが、その中に『不眠』という作品があって、レム睡眠への介入、つまり夢をいじくる研究がなされていて、眠らない人間が作られていたのである。こちらは特殊な能力を持つ人間が、勝手に作り上げた幻想を見させて人を操るというSTORYなのだが、この作品もそして「VR5」も、方法の違いはあるが夢を操っているわけである。実際どちらもフィクションといってしまえばそれで終わりだが、私にはそれだけではすまされない可能性が秘められているようでならないのである。

現時点でもコンピュータを使って様々な研究がなされている。脳の中身をコンピュータに移植するような研究をしている人や、タイムトラベルを本気で考える物理学者がいたりと、それぞれの分野で日進月歩（?）開発されているのだから。それにモニターの向こう側にサイバースペース（頭脳空間）という名前のもうひとつの〝空間〟なんかもあるようだし。もちろんゲーム業界のバーチャルリアリティ化などはめまぐるしいもんで、とろい私なんか置いてきぼりで目が散歩してるもんねーだ。そんなことはどーでもいいが、とにかく猫も杓子もゲームやパソコンにどっぷり漬かっている世なのであるから、いずれ近いうちにどこぞのだれかさんがゲットするだろう。

こころのおつげ〝夢〟の未来は一体…??

でもそうなれば、実際問題面白いだけではすまされなくなる。だって無意識の状態を操られるのだから、善良な神のしもべ（?）みたいな人のようには利用しないだろう。

善があれば悪があるように、必ず独り占めしようと企むわけで、あげくの果てに全人類を支配してやろうと利用するのだ。当然これは極秘扱いされ、詮索しようとする人は消されていくのである。

「はっはっはぁー！」

あーだめだ。すっかり考え方まで「Xファイル」に汚染されているようだ。が、結局こういうことで、ウイルスみたいに知らないうちに洗脳されているのだ。うーこわい!!

自分で勝手に想像しておきながら何言ってんだって感じだが、いつかはそんな問題が目に見えない形で持ち上がるかもしれない。

そんな時代でも果たして私たちは夢を見ているのだろうか？　「わー！　今日恐竜の夢見てしまった」などと呑気なことを言っていられるのだろうか？　夢は心のおつげと思っているが、他人と同じ夢しか見られなくなったとき、あなたはもう戻らない身体になっているかもしれない…。

PRESENT

生駒治美サイン入りキューピーさんとブタさん（各1名）。はがきに希望プレゼント名・住所・氏名・年齢・職業・電話番号そして当コーナーへのご意見・ご希望を記入のうえ、次の宛先まで。
〒112東京都文京区水道2-13-12 SKビル202 ㈱芸文社分室 ネオジオフリーク編集部『碧い砂時計』係

締切りは10月8日必着。発表は12月号誌上。なお、ここで当選すると、他ページのプレゼントに当選できない場合がありますので、予めご了承下さい。

8月号の当選者は栃木県の杉山真章さんです。おめでとう!!

安井邦彦の遊びは終わりだ!!

—ROUND4—

8月20日のゲーム大会は、みんなきてくれたかな？　時間や場所の都合で泣いた安井邦彦ファン、庵ファンも多いのではないかと思うけど、そんなあなたはこのコラムを読んで元気を出してネ。



秋の月を眺めつつ庵殿のことを考える

今月は庵と月について語ってくれるのです。
ム…何やら神秘的な香りが…!?



八神庵／『The King Of Fighters '96』
ⒸSNK 1996

一番好きな季節、秋 夏の疲れを吹きとばせ!!

皆さん、お変わりありませんか？　なんて、季節はずれの暑中見舞いみたいですが、今年の夏はどうでしたか？　楽しかったかな？　しかしそろそろ天高く馬肥ゆる秋です。それこそ馬のように喰って、夏の疲れを吹きとばし、勉強に仕事に身を入れましょう！　フッ、やだね…。

ところで、秋という季節、僕は一番好きなんです。夏の暑さもまたいろいろ楽しいんですけど、僕の故郷の名古屋の暑さはまた格別で、決してカラッとしない、湿気がまとわりつくというか、そんな感じで、夏といえばバテないようにがんばる季節だったんですが、東京で暮らすようになってからすこし変わったかな…。でも熱帯夜っていやだけどね…。深夜のビル街のアスファルトの上を、時には本当に熱風が吹くもんね…。

さて、秋といえば〝月〟。こうこうと輝く月ですね。スッキリ晴れた秋の月ってほんとうにきれいですねー。

この間も、あんまり月がきれいなんで、ぼォーッと夜空を見上げながら遠まわりして帰ってしまいました。♪月がとっても青いから、遠まわりして帰ろう…♪〟っていう、ちょっと昔の歌謡曲がありますけど、つくづくその通りだなあって思います（でもこの歌知らない人も多いかな？　今の十代の人は）。

吠える狼のように歌う庵でも本当は…

で、そういえば、八神庵の背中には月が咲いているんですよね、三日月だけど。ツ・キ・ガ・タ・ハ・ン・ペ・イ・タみたい（わかるかな？）。それで、インタビューでおわかりかと思いますが、とうとう歌ってしまった庵さんと京さんの歌の題名が『夕陽と月』なんですけど…。夕陽もいいですよね、切なくて。燃えるような夕陽が沈んでいくまで、しばらくずーっと見とれてしまうことは今もよくあります。そのあと、目の前が青くなるけど、ハハハ…。

——歌にもどりましょう。

それで、その歌で、京殿は愛する女性に向けて「まもってやりたい」とか歌ったりしちゃってるんだこれが！　ちょっとうらやましいスね。僕だって思い切り大きな声でそう言いたいよ、全く。ほんでもって庵殿はというと、「何も信じない」、「まもらない」なんて世をスネちまって、ちょっとうそぶいたあと、狼が月に向かって吠えるみたいに歌っているんです。孤独な心の叫びです。さびしいね。本当は「まもってやる」とか、「世界で一番愛している」とか言いたいんだよ。でも〝エエかっこしい〟だから言えないんだよねー。それに、何も信じないから、心を打ち明けられる本当の友達はいないしねー。

庵と美女二人の関係はスリリング&リスキー!?

だいたい庵殿がたとえられた月というのは、夜空の高いところでこうこうと輝くじゃあないですか。まるで誰も寄せつけないないかのように。そうでなくても月というのは古来から神秘的なもので、時には不吉なものとされたりしているようで、実際、満月の夜には交通事故や犯罪が増えるという統計もあるそうだし、毎日の潮の満ち引きだって、月の引力のせいなんだもんね。すごいよねェ、月は。——関係ないか。

でも、あれですね、今度のKOF'96で庵殿はなんと、ちょっぴり彼好みの挑発的な美女二人とチームを組んでいるんですね。よかったよかった…。このお二人、いかにも〝元秘書〟っていうかんじでグッときますが（何だ!?）、何かさらに謎めいた雰囲気に包まれた彼、僕はまたよからぬ想像をしてしまいそうです。でもまァ、いおりんのことですから、この二人の美女とどうにかこうにかなるということはないでしょう。多少スリリングでリスキーな関係であってほしいとは思いますが…。

という訳で、皆さん、時にはKOFはもちろんのこと、時にはふらっと月をながめてみるのもいいですよ。できれば満月。近所迷惑でなければそこで吠えてみるのもまた一興かと。そしてまた部屋にもどったら、『夕陽と月』をヴォリュームいっぱいにして聴いてくださいね（これも近所迷惑にならないように、ムフフ）。

それではまた！

PRESENT FOR YOU!!

安井邦彦サイン入りグッズを、抽選で1名様に。はがきに住所・氏名・年齢・職業・電話番号そして当コーナーへのご意見、ご希望を記入のうえ、次の宛先まで。
〒112 東京都文京区水道2-13-12 SKビル202
㈱芸文社 分室 ネオジオフリーク編集部
「遊びは終わりだ!! 10月号」係
締切りは10月8日必着。発表は12月号誌上。なお、このプレゼントに当選すると、他ページのプレゼントに当選できない場合がありますので、予めご了承下さい。
8月号当選者は神奈川県の黒田百合子さん。おめでとう！

安井邦彦（やすいくにひこ） YASUI KUNIHIKO PROFILE

誕生日：12月12日
出身地：愛知県
血液型：A型
趣味・特技：音楽鑑賞、ウォーキング（バイクにも乗るが今はお休み）、夜中のギター演奏
声優歴：3～4年
〈声優としてのキャリア〉
ネオジオゲームキャラ：八神庵（KOF'95、KOF'96）／サンゼルマン伯爵（真説サムライスピリッツ武士道烈伝）
テレビアニメ：「ゴールドEH」「銀河戦国群雄伝ライ」「バケツでごはん」「あずきちゃん」他
オリジナルビデオアニメ：「特捜戦車隊ドミニオン」「超時空世紀オーガス02」他
海外ドラマ、映画：「怪奇の館」「メルローズ・プレイス」「ビバリーヒルズ青春白書」他

T mode

桜井智 連載 Vol.7

ミュージカルにコンサート…今年もサイコーの夏でした





桜井智プロフィール

[誕生日]1971年9月10日 [出身地]千葉県市川市 [血液型]AB型 [身長・体重]158cm・46kg [サイズ]B80・W57・H80 [趣味]ジョギング、日本舞踊、洋裁、キーボード演奏 [所属]エルスタッフプロモーション
[担当したネオジオキャラとタイトル]かりん／『超人学園ゴウカイザー』 リムルル／『サムライスピリッツ 斬紅郎無双剣』
●ある時はTVアニメやゲームの声優、ある時は一人のボーカリスト、そしてある時は『朝倉薫演劇団』の看板女優と、多岐にわたって大活躍中！

セイント・テールにTOMO夏'96、みんなもちろんいったよネ。智ちゃんの歌と踊りと演技で熱く燃えたら、今度は智ちゃんの文章で心をときめかそう！ 今月は、1996年のTOMO'S SUMMERを語ってもらった。

後半もがんばるぞ！のセイント・テールミュージカル

セイント・テールミュージカルもついにスタートしました～。いろいろ感想のお便りも頂いています。どうもありがとう。

変身シーンは、やっぱりチビッコたちが、とってもよろこんでくれて、会場から拍手がわいたり…楽しい毎日を送っています。

後半も、イッツショータイムで、がんばってきま～す。

ミュージカルと同時進行で、サマーコンサート『TOMO夏'96』も無事に終わりました。…。

やっぱりコンサートはサイコーですね。

なんといっても、あのみんなとの一体感がたまらなくスキです♡

そうそう、このコンサートビデオが、発売されることになったんです♡ 見にこれなかったみんなにも、ビデオを見ながら熱くなって欲しいですNe。見にきてくれた方は、ビデオを見ながら、来年に向けてのイメージトレーニングをして下さ～い（笑）。（気が早いですね）。

とにかく、今年の夏も、私にとってサイコーな夏でした

智は土方、萠は沖田 チェリープリンセス大好調！

夏といえば、夏休み。お休み中は、アウトドアもいいけど、ゲームを楽しんでくれた人も多いと思います。

今年の夏、ついに発売になった『ノエル』、お待たせしました～っという感じでしたが、私の演っている清水かほちゃんとは、いろいろ会話してくれましたかー？

電話帳ぐらい厚いセリフをしゃべったので、かなり充実したゲームになってますヨ。

それから、最近演じた、新しいキャラクターについて。

ラジオドラマなんですが、なんと新撰組の土方歳三役！

しかもこのお話、幕末からチェリーランドというところに飛ばされてしまったという事で、土方が女性に変わっているんですね～。つまり、女性になってしまった土方歳三（男性）を、私が演じるという…。う～ん、やりがいのある役で、楽しませてもらってます（笑）。

もちろん、沖田総司も出てきます。この総司役を、後輩の長崎萠ちゃんが演じてます。あの『ザ・キング・オブ・ファイターズ'95』で、麻宮アテナ役だった萠ちゃんです♡

萠ちゃんは完全な男役なんですが、アテナの声とはまた違った少年の声！ ききごたえありますよ。

タイトルは『チェリープリンセス』私と萠ちゃんで放送しているラジオ内で放送中です。

ドキドキワクワクのCG初体験

あとですね、この間、CG（コンピューターグラフィック）を初めてまのあたりにしました！ 某菊池先生という方に、私で遊んでもらったんですが（笑）。

現実では絶対できないシチュエーションで、ホントに楽しかったです。是非是非、またやってみたいナ。え～、どんな出来上がりかは見てのお楽しみ♡

それではまた♡ 桜井智でした。

PRESENT FROM TOMO

桜井智サイン入りグッズを抽選で1名様に。

はがきに住所・氏名・年齢・職業・電話番号そして当コーナーへのご意見、ご希望を記入のうえ、次の宛先へ。
〒112東京都文京区水道2-13-12 SKビル202
㈱芸文社分室 ネオジオフリーク編集部
『T-mode 10月号』係

締切りは10月8日必着、発表は12月号誌上。なお、このプレゼントに当選すると、他ページのプレゼントに当選できない場合がありますので、予めご了承下さい。

8月号の当選者は、愛知県の名村繁生さんです。おめでとう！

RELEASE INFORMATION

PHOTOGRAPHS



「STAGE」
角川書店
A5判/オールカラー80P
¥1,500(税込)
1996年2月14日発売
●ファースト写真集。

NOW PRINTING

「TOMO夏'96LIVE(仮)」
ビクターエンタテイメント
VIVL-187/VILL-115
¥6,800(税込)
11月21日発売予定
●'96年8月18日、東京・赤坂BLITZでのライブ。

VIDEO／LD



「Cherry」
ビクターエンタテインメント
VICL-762 ¥3,000(税込)
1996年4月21日発売
●オリジナルセカンドアルバム。全曲桜井智自身が作詞。



「L.A.Early TOMO Sakurai」
ポニーキャニオン
PCCG-00352
¥3,000(税込)
1996年3月21日発売
●L.A.時代の代表曲8曲と、新曲2曲を新録で収録。



「ACTRESS～朝倉薫演劇団劇中歌ベスト・セレクション～」
パイオニアLDC
PICA-1090 ¥3,000(税込)
1996年2月21日発売
●劇中歌などをセレクト。



「T-mode」
ビクターエンタテインメント
VICL-687 ¥3,000(税込)
1995年9月21日発売
●ファーストソロアルバム。

CD

[ラジオ]「アニメExpress～ギャラクシーネットワーク～」TBS／毎週土曜日・24：30～25：00 MBS／毎週土曜日・23：30～24：00 CBC／毎週日曜日22：00～22：30
「チェリー・プリンセス」FM富士／毎週日曜日・21：30～22：00 KBS京都／毎週土曜日・24：00～24：30 東海ラジオ／毎週土曜日・22：30～23：00

9月号このコーナーで掲載した名古屋星野書店の電話番号が間違っていました。読者の皆様及び関係者の皆様にご迷惑おかけしたことをお詫び申し上げます。

──その後の狼炎チーム──

三匹が行く!

作・画/坂本かずみ




よおおーし わかったあ!!
オレは このマンガの 主人公として 宣言するぜ!!
なにいっ!?
だれが 主人公だと きさまー!!
このオレさまだろうが
ええっ!? オレだと 思ってたぞ
いいから 聞けってその
仕方ねえな 聞いてやるから ありがたく思え
たかびしゃ
そら 早く言え そらそら
なんか ムカつく こいつっ…
つまりだ!! こうなったら K.O.Fなんか どうでもいいぜ!!
こっちから "R"を捜しに 行ってやろう じゃねーか
どーでも いいって おまえ…
番外編 RPG宣言!!
要するに かたっぱしから 難クセつけて ケンカを売りに 行くんだな!?
八神… それはちょっと ちがう…
と思う
フフフ まかせろ!!
だれだ おまえら
極限流空手道場
極限流 道場に 何の用だ!?
ここがポイント
RYO SAKAZAKI
イニシャルは"R"!!
だれって…
あんた 記憶力 ねえのか?
ぽん
ああーー
そうそう! 思いだしたぞ おまえらか!!
ちょうどいい おまえらも 聞いてくれ
極限流は今 何者かに 狙われている らしいんだ
いやー 久しぶりだぜ よく来たな
ばん ばん
オレは きさまとは 初対面だが
すまん なにしろ今 取りこみ中 でな
狙われて いる!?
まさか… "R"に!?
つづく!!

NEO・GEO オリジナルグッズ

●ネオジオフリークサービス部提供●

通信販売コーナー

Tシャツ

価格：2,884円
送料：B（送料一覧表参照）
商品番号：S-YMA-01



イラストは森気楼。限定100枚。プリントは何度洗っても、落ちたりはげたりしない特殊仕上げ。M、Lから希望サイズを必ず明記

草薙京ジグソーパズル

300ピース
（サイズ：38cm×26cm）
限定300個

価格：1,545円
送料：D
（送料一覧表参照）
商品番号：P-KYO-01



ポストカード



6枚セット

価格：309円
送料：C（送料一覧表参照）　商品番号：PS-01

フィギュア

クレーンゲームのフィギュア

価格：2,060円
送料：D（送料一覧表参照）



●龍虎の拳　外伝（10体1組）商品番号：F-RYU-01



●サムライシリーズ（10体1組）商品番号：F-SAM-02

テレホンカード

NFオリジナルテレカ。各限定300枚！

価格：1,236円
送料：A（送料一覧表参照）



●八神庵
商品番号：T-IOR-01



●ナコルル・リムルル
商品番号：T-NR-02



●草薙京商品番号：T-KYO-03



●舞・ユリ・アテナ商品番号：T-YMA-04

ソフト予約受付中！



©SNK 1996

●ザ・キング・オブ・ファイターズ'96
（カセット）
価格：29,870円
送料：E
（送料一覧表参照）
●ザ・キング・オブ・ファイターズ'96
（CD）



©SNK・フジテレビ・ASATSU　イラスト／しろー大野

●真説サムライスピリッツ
武士道烈伝（CD）

ご希望の方は、住所・氏名・電話番号・希望商品を明記し、ハガキでネオジオフリークサービス部までお申し込みください。支払い方法及びCD版の価格等は後日ご連絡いたします。

ハード



●NEO・GEO
価格：23,484円
送料：E
（送料一覧表参照）
商品番号：H－N－01
※付属コントローラーは1つです。



●NEO・GEOCD
価格：33,784円
送料：E
（送料一覧表参照）
商品番号：H－NC－02



●NEO・GEOCDZ
価格：43,775円
送料：E
（送料一覧表参照）
商品番号：H－NCZ－03

通信販売利用時の注意

●商品の購入には現金書留か、郵便振替をご利用ください（『申込方法』参照）。
※定額小為替、銀行振込、ハガキ、電話などでのご注文は受けつけておりません。
●商品の表示価格は、すべて消費税込みの価格です。
●ご入金日から商品の到着までには、2～4週間ほどかかります。あらかじめご了承下さい。
●在庫僅少の赤印のあるものは、事前に在庫のご確認をしていただいた方がよいと思われる商品です。
●お届けした商品が注文と異なっていた場合、またはすでに破損していたり不良品であった場合は、送料当社負担で交換をいたします。その場合、破損状態を明記して、宅配便か郵便小包の「料金着払い」をご利用のうえ、すみやかにご返送下さい。交換のお手続きは、お客様のお手元に商品が到着してから10日以内にお願いいたします。
●金額はくれぐれもお間違いのないようにお願いいたします。送料の関係からおつりなどは返却できませんので、あらかじめご了承ください。

【お問い合わせ電話番号】

☎03-5395-6314
ネオジオフリークサービス部

送料（手数料）一覧表

A＝いくつでも100円	D＝2個まで500円、3個以上800円
B＝いくつでも500円	
C＝1個100円、2個以上200円	E＝1個1,000円
	※なお送料の異なる商品を一括で注文される場合は、一番高い送料のみで結構です。

周辺機器

●ネオジオCD専用コントローラー
※ネオジオCD、ネオジオCDZで使用可能
価格：1,800円　送料：D（送料一覧表参照）
商品番号：PA－CNT－02
ネオジオCDやCDZに付属されているパッドタイプのコントローラー。

●ネオジオCD　コントローラープロ
※ネオジオCD、ネオジオCDZで使用可能
価格：3,900円　送料：E（送料一覧表参照）
商品番号：PA－CNT－03
ネオジオに付属されているコントローラーの小型版。使いやすい。

●RFコンバーター
※ハード3機種とも使用可能
価格：2,600円　送料：D（送料一覧表参照）
商品番号：PA－CNV－01
ビデオ端子がついていないテレビで遊ぶのに必要なアイテム。

●RGBケーブル
※ハード3機種とも使用可能
価格：2,200円　送料：D（送料一覧表参照）
商品番号：PA－CAB－01
21ピンのRGBマルチコネクタ付きのテレビへ接続するために必要なアイテム。画質は最高。

●ネオジオCD　ステレオAVコード
※ネオジオCD、ネオジオCDZで使用可能
価格：1,200円　送料：D（送料一覧表参照）
商品番号：PA－SAV－01
音声端子が2つとビデオ端子が1つあるテレビに接続するのに必要なアイテム。CD、CDZに付属されている。

●モノラルAVコード
※ハード3機種とも使用可能
価格：1,200円　送料：D（送料一覧表参照）
商品番号：PA－MAV－02
音声端子が1つとビデオ端子が1つあるテレビに接続するのに必要なアイテム。ネオジオに付属されている。

●ネオジオ　ACアダプター
※NGのみ使用可能。本体製造番号を必ず明記
価格：3,500円　送料：D（送料一覧表参照）
商品番号：PA－ADP－01
ネオジオに付属されている電源アダプター。

●ネオジオCD ACアダプター
※ネオジオCDのみ使用可能
価格：3,500円　送料：D（送料一覧表参照）
商品番号：PA－ADP－02
ネオジオCDに付属されている電源アダプター。

●ネオジオCDZ ACアダプター
※ネオジオCDZのみ使用可能
価格：3,500円　送料：D（送料一覧表参照）
商品番号：PA－ADP－03
ネオジオCDZに付属されている電源アダプター。

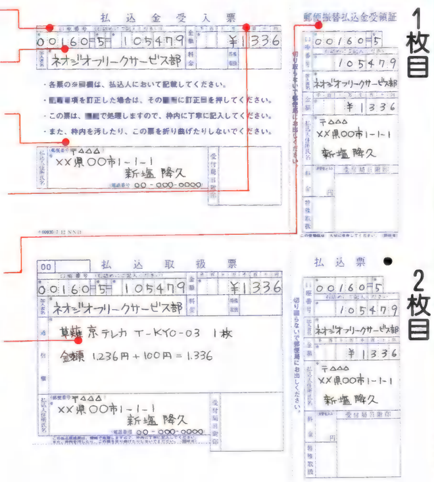
申込方法

①現金書留をご利用になる場合
◆まず郵便局で現金書留の封筒をご購入ください。
◆現金書留の封筒の中には、商品の価格＋送料（手数料）と、以下の項目を明記した紙を入れて、郵便局の窓口にお出しください。
【同封する紙に記入するもの】
①郵便番号＆住所　②氏名　③電話番号　④商品名と商品番号
⑤数量　⑥商品と送料（手数料）の合計金額
【申込先】
〒112　東京都文京区水道2－13－12　SKビル202
㈱芸文社　分室　ネオジオフリークサービス部
「NEO・GEOオリジナルグッズ通販」係
※その他封筒の中に入れた金額に応じて、現金書留の郵送料が500円～600円程度かかります。

②郵便振替をご利用になる場合
◆まず郵便局で郵便振替の用紙を入手してください。
◆1枚目の各欄に、記入例を参考にして、口座番号、商品と送料（手数料）の合計金額、さらに住所、氏名、電話番号、そして加入者欄には『ネオジオフリークサービス部』と2ヵ所ずつ記入します。
◆口座番号は『00160－5－105479』です。
◆2枚目は複写になっていますので、通信欄のみ記入してください。2枚目の通信欄に記入するのは、①商品名と商品番号、②数量、③商品と送料（手数料）の合計金額です。
◆記入が終わったら、合計の金額と一緒に郵便局の窓口にお出しください。
◆通常手数料は60円程度です。

郵便為替の記入例

口座番号を記入します
加入者名を記入する欄です
あなたの住所・氏名と電話番号を記入します
希望商品の価格と送料の合計金額を記入します
左と同じ内容を記入します
通信欄には、希望商品名と商品番号、数量、商品の価格と送料の合計金額を記入します。その他は1枚目の複写になっていますので、ここでは記入しません



最新音楽CD&VIDEO

CD 3曲のボーカル曲が熱いKOF96アレンジアルバム



9月20日発売
¥2,500(税込)
CD:PCCB-00225
発売元:
ポニーキャニオン/
サイトロンレーベル
初回特典:
特製カセット
インデックス

今年もやってきたスーパースター夢の競演、「KOF'96」。京と庵のバラードをはじめ、'96アテナ役のさとう珠緒によるボーカル2曲を特別収録。中間デモのメドレーを含め、全曲を収録している。

THE KING OF FIGHTERS '96
ARRANGE SOUND TRAX

SNK 新世界楽曲雑技団

＜ディレクターノーツ＞

先月のオリジナルに続き、アレンジ盤の登場です。各ステージ曲からデモメドレーまで全18曲。KOF'96の楽曲すべてを詰め込みました。各曲の持ち味がさらに引き出され、秀逸で聴きやすい好アレンジ。また、今回はボーカル曲を3曲も収録。3代目麻宮アテナのさとう珠緒が歌う、〝サイコソルジャーREMIX'96〟と〝恋をしよう〟、彼女の無邪気さとアテナの可愛さがとけあい、とても気持ちのいい曲に仕上がりました。

そしてあと1曲は、みなさまお待たせしました、京と庵のバラードです。この曲は野中・安井両氏の熱演により、彼らというよりは、本当に京と庵からKOFファンのために送られるメッセージになっています。是非聴いて下さい。

場外乱闘 さとう珠緒ちゃんボーカル録音はどうだった?



8月1日、本アルバムに収録されているボーカルアレンジ曲『恋をしよう』の、さとう珠緒によるボーカルパートの録音がおこなわれた。

——お疲れさまでした。さっそくですが、録音の方はいかがでしたか?

「すごく緊張しました! スタジオは2度目だったので、はじめは『なつかしい!』なんて思ってましたが、真剣に打ち合わせしているスタッフを見て『頑張らなきゃな』って、ちょっと圧倒されました」

——ボイスのアフレコ時と比べてどうでしたか?

「オーピンクの経験もあって、アフレコではコツをつかんだ部分もありましたが、歌の録音は慣れないところが多くて…。それに、スタッフからの注文が多く、それぞれのアドバイスを自分の中でどう吸収し、表現するかというのが難しかったです。でも気持ちよかったですよ。『ヘタだな』と思いつつも、歌うことが楽しくて、こういっては何ですが、仕事という意識がどんどん消えていきました」

——特に難しかったのは?

「気持ちをこめて歌うと、強くどなるようになってしまうし、いろんな人のアドバイスについて考えすぎて元気がなくなる。そうなると気持ちよく歌えなくて、これはダメだなーって…。それから、〝息をして〟という歌詞のところの〝を〟と〝て〟がうまく出せなくて、どっちかがいいと、もう片方がダメで、何度もやっているうちに集中力がなくなってしまいました。でもスタッフの方が我慢強くアドバイスしてくださって、何とかクリアできました」

——この曲の中で気に入っている歌詞はどこですか?

「強いて挙げれば最初の2行。〝ハートのときめきよシグナル〟とか〝きみへのせつないテレパシー〟って、片想いのようなせつない気持ちがあって、そこが好きです。共感するところがあるのかも(笑)」

——もう1曲の『サイコソルジャーREMIX'96』の方も、収録済みですよね。

「はい。そっちの方は、闘いをテーマにしたものだったので、〝一生懸命さ〟をアピールするようにしました。なかなか声が出ないパートがありましたが、頑張りました!」

——ところで、プライベートではどんな音楽を聴かれるのですか?

「最近ブラジル音楽に興味があるんです。言葉の響きがとてもきれいで、うまいなあって思うんです。仕事でテンションを高めたい時には、ビヨーク(イヌイットの女性歌手)やディズニーの音楽なんかを聴きます。♪ミッキマウスミッキマウス…♪って(笑)」

——それでは今回の録音に際して、参考にしたミュージシャンなどいたのでは?

「そうですね…私、パティ・スミス(アメリカの女性パンクロッカー)が大好きなんです。彼女って、歌が特別うまいわけではないんですが、すごく心に響くんです。あんなふうに感情を伝えられればと思いました。そしてなおかつ、シュプリームズやティナ・ターナーといった、オールディーズのキュートさも出せればいいなとも思いました」

——歌の仕事は好きですか?

「もちろん! どんどんやりたい!! 当面はファンの集いなどのイベントで歌うことになると思います。初期のゴーバンズみたいな、可愛くてキュートな歌を歌いたい。頑張るので、応援してください!」



彼女の人柄そのままの、明るくて楽しい録音現場

さとう珠緒情報…9/23・渋谷東邦生命ホールにてイベント・前売り2、575円(税込み)・チケットぴあにて発売中

NEO•GEO FREAK PRESENT for you プレゼントコーナー



1 KOF'96ポスター 10名（SNK）



2 KOF'95ビデオ 10名（サイトロン&アート／ポニーキャニオン）



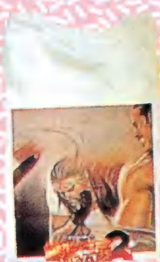
3 NINJA MASTER'S 覇王忍法帖 ポスター 50名（ADK）



4 餓狼伝説3 CDソフト 5名（SNK）



5 パルスター 音楽CD 3名（サイトロンアート／&ポニーキャニオン）



6 餓狼伝説3 Tシャツ 6名（SNK）



7 SNKポストカードセット 2名（SNK）



8 草薙京バッチ 10名（SNK）

四コマ一座 父は語る

作。城弥広己



©SNK／ADK 1996

応募の決まり

綴じ込みハガキにご希望のプレゼント番号・住所・氏名・年齢・職業・電話番号そしてアンケートへのお答えを記入のうえ、50円切手を貼って投函してください。締切りは10月9日必着。発表は12月号（11月9日発売）誌上。

ネオジオフリーク 8月号 プレゼント当選者発表

①ネオジオCDZ 田中善朗・群馬県／石井康正・千葉県／長尾拓典・福岡県／尾崎健司・埼玉県／佐藤宏友・東京都／嶋津悟・福島県／倉田将太・広島県／松下敦・長野県／山口徹・福岡県／山本恵理子・山口県

②リアルバウト餓狼伝説 CDソフト 岡部知行・神奈川県／野村太郎・東京都／花島永嗣・静岡県／久下尚史・兵庫県／橘恵子・東京都

③ART OF FIGHTING 龍虎の拳 外伝 CDソフト 稲生佐和子・千葉県／高橋郁恵・岩手県／中村綾・東京都／栗田博文・新潟県／吉武達哉・岡山県

④サムライスピリッツ斬紅郎無双剣 CDソフト 和田聖子・広島県／長坂陽子・千葉県／駒谷末穂・北海道

⑤押し出しジントリック CDソフト 河野清春・山梨県／寺本達哉・兵庫県／東園清隆・福岡県

⑥ファイナルロマンス2 CDソフト 堀篤人・埼玉県

⑦マジカルドロップ2 CDソフト 山崎倫子・千葉県／小柳玲子・神奈川県／北川愛・北海道

⑧NEOドリフトアウト CDソフト 山口陽平・三重県／松本友彦・神奈川県／斎藤勝弘・新潟県／永野怜・千葉県／石川敬一郎・神奈川県

⑨ART OF FIGHTING 龍虎の拳 外伝 サイン入りポスター 猿橋もも・東京都／池田早人・神奈川県／前田智子・東京都／柳沢友紀・長野県／新井すみ子・東京都

⑩KOF'95 スペシャルアイテムボックス 石岡良子・青森県／木村優一・栃木県／加藤彰子・千葉県

⑪真サムライスピリッツ 特製テレホンカード 佐藤理奈・千葉県／岸本百代・兵庫県／名古屋理絵・埼玉県／新倉由紀子・東京都／中村勝也・千葉県／岩田肇・岐阜県／小沢正二・愛知県／岩本法子・静岡県／中村実・岡山県／神野錦・兵庫県 他30名

⑫ネオジオワールドフリーパス 加藤大樹・埼玉県／佐々木孝徳・東京都／村木元希・愛知県／野口大輔・千葉県／神田真雪・埼玉県

⑬マッドマンバンダナ 中村友美・長野県／道上晃子・岡山県／大野政俊・秋田県／設楽俊兵・神奈川県／松岡はつみ・兵庫県／竹田英司・大阪府／小泉和也・静岡県／山崎貴博・岩手県／兵頭智彦・愛媛県／沢田和憲・北海道

⑭ワールドヒーローズパーフェクト パーカー 松浦慎一・愛知県／石川吉美・愛媛県／土門奈生子・北海道

⑮マジカメドロップバンダナ 茂幾めぐみ・大阪府／吉成祐子・福島県／飯渡香織・熊本県／陣内優子・北海道／中村美香・長崎県／睦月芹・千葉県／成末美紀・岡山県／上道良光・島根県／石嶺奈々子・沖縄県／宇佐京子・千葉県

⑯溝口誠タオル 飯村卓也・栃木県／青木洋介・茨城県／古嶋晋也・新潟県／丸山城太・神奈川県／黒岩正悟・秋田県／石井健二・東京都／成瀬徹・宮城県／沢村眞治・鳥取県／岩田哲夫・群馬県／谷口和也・鹿児島県

⑰パルスター音楽CD 竹中雅哉・兵庫県／小手拓郎・青森県／澤田剛・岐阜県／渋谷克己・東京都／橋高耶・栃木県／橋本軍馬・奈良県／須藤由禎・山形県／太田信也・山口県／坂本春信・長野県／手島一則・徳島県

⑱生駒治美サイン入りテレフォンカード 新海和男・東京都／車田悦幸・埼玉県／佐野嘉洋・兵庫県／山崎信吾・神奈川県／中村充伯・愛知県

⑲臼井雅基サイン入りテレフォンカード 山口浩・大阪府／植木志乃・愛媛県／川みどり・東京都／平山健太・京都府／高橋美栄子・埼玉県

以上のみなさん（敬称略）が当選です。おめでとうございます。

NEO・GEO FREAK

11月号予告

次号は10月9日発売
定価580円(本体563円)

ザ・キング・オブ・ファイターズ'96

■全キャラ対CPU戦攻略

真説サムライスピリッツ武士道烈伝

■発売直前、最新情報!!

超鉄ブリキンガー

■ステージ攻略第3弾

ステークスウィナー2

■基本テクニック&アイテム紹介

◆巻頭特集

ネオジオ・キャラクターグッズ

◆オールドゲーム攻略

ゴーストパイロット

◆もう一度愛して♡

得点王

◆声優連載コラム

生駒治美〜碧い砂時計

コング桑田〜人生、あーこりゃこりゃ

安井邦彦〜遊びは終わりだ!!

桜井智〜T-mode

(内容は都合により変更になる場合があります)

NEO・GEO FREAK 10月号
第2巻第10号 通巻第17号
1996年10月1日発行(毎月1回・1日発行)
定価580円(本体563円)

発行所●株式会社 芸文社
〒170 東京都豊島区東池袋3-7-9
出版営業TEL 03-5992-2051
広告営業TEL 03-5992-2052
編集部●株式会社 芸文社 分室
〒112 東京都文京区水道2-13-12 SKビル202
TEL 03-5395-6314
印刷●三晃印刷株式会社

●発行人/中西吉永
●編集人・編集長/勝俣篤
●副編集長/片桐誠, 伊丹恭
●編集スタッフ/中村剛司, 山崎裕, 稲葉祥子, 新谷祥子, 蒲地美樹, 林由貴恵
●攻略スタッフ/ジェイケイ, モリスケ, 修羅騎士 鷹, DSP-たろりん, 風のFLN, 蒼炎闘士ゆーち, Dr.ちら, 奥女中秀麿, リトマス兄弟, T-DEN, ISHTAR, H.K, G·ARM, ウェッピン=イレーヌ, 無双拳士ま, MASA藤原
●制作スタッフ/鳥貝なつみ, 田原節子
●制作協力/PRIMARY GRAPHICS (山田幸廣・山口勉・桂田和昭), 根津修一, 村木哲雄, 松永一美, 渋川賢司, 早川知代子, APO DESIGN (北田晴美・平井勉), 小野真由美
●サービス部/森さくら
●広告営業部/砂山琢磨, 印牧利昭, 小林邦秋, 内野与幸, 葛西紀子, 占部啓介, 小林幹尚, 梶敏也, 織田倉啓, 奥田雅弘, 作花範男, 中川真理子

協賛/株式会社エス・エヌ・ケイ

超!編集後記

●結局8月は土日皆勤。夏休みすら1日も取れないまま、世はそろそろ秋の気配…。思えば昨年も一昨年も、夏休みは自然消滅。学生時代に戻りたい気もちょっぴり…。(勝俣)

●さりげなく続けていたダイエットが功を奏し、現在の体重は最大重量の頃と比べると14kgも減った。苦節半年間、我ながら頑張ったものである。目標はあと10kg減。やるしか。(片桐)

●皆様、長い間お世話になりました。私こと殿様(熱帯魚大王)は、来月よりFLNと共にプラモフリーク編集部に移り、三鈷双剣・迦楼羅を作ります。てのはウソ。こうぇ²。(伊丹)

●海が呼んでいる、海が呼んでいる。オフショアの波頭を華麗にカットバックしちゃう夢を見つつも、迫り来る締切りにヘッドバットを食らっちゃう日々。夏が終わった。(中村)

●変な夢をみた。なぜか修学旅行に仕事のメンバーでいく。しかも自分以外、全身白塗り。さらに僕に異常なほど冷たい。でも片桐さん&新谷さんが変に優しかったのがコワイ…。(山崎)

●セーラー服が似合いそうな片桐さん。あんまり無理に減量したら、死んじゃうかもよ。でも最近、化粧水塗ったり、鼻に毛穴すっきりパック貼ったり…。ちょっと挙動不審…!(稲葉)

●実家に帰り、テレビを観ていたら、天井から6cmくらいのムカデくんがぽちっと落下。わしらも驚いたが、今思えば一番びっくりしたのは死んだムカデくんだったと思う。合掌。(新谷)

●緑が足り〜ん! 生活に緑が足りんのだよ。なんか最近ちゃっちい緑しか見てないんだよ。本当は、ビルと人の間に緑があるんじゃなくて、緑の間に人が立つべきなんだろうなぁ。(蒲地)

●引っ越したのは半月前のはず。でもまだ開かずの段ボールがあるというのはどういうことなんでしょうねぇ…。いつになったらアレを開けられるのかしら? 私がズボラなだけ?(林)

●'96って、キャラごとに相性の差が激しいと思ふ。主力となる技が通じにくいと、一気に辛くなっちゃうような気が…。それでこそチームプレイが生きてくるのかな?(ジェイケイ)

●やっと9月に入ったっていうのにまだ暑いね! 最近体調を崩してしまって、あひー状態。みんな、俺みたいに体調を崩さないように気を付けて下さいね。(鷹)

●この年になって水ぼうそうになった。家で寝てる間は毎日銀河鉄道999が見れたので幸せ。もう治ったので体調はバッチリだが、はしかとおたふくかぜはまだ…。(DSP-たろりん)

●KOF'96は難しい。けれどソコが面白い! 今号でオーバートップの攻略が終わったので、KOFを思いきりプレイしたい。忙しくてバイオハザードをやるヒマが無い!(風のFLN)

●実は、ついに○ー○コ砲台を辞めてしまったので最近あんまり○ーヨ○にいってNAIです。まあこの本が出るころには、トー○○も閉店してるんだろう。次はBIG1?(Dr.ちら)

●去年使っていた平均年齢40歳チームは、キャラがいなくなり敢え無く解散。だがしかし。今年も38歳と、相変わらず親父チーム。ゆーちさん、またカイザー対戦しましょうね。(田原)









CD表面はオリジナル・イラスト入り!!

神々の壮絶な闘い・・・それは天変地異を巻き起こす!!



闘うこと神の如く、舞うこと鳳凰の如し!!
迫真のAERIAL BATTLE
遂にネオ・ジオCDに登場!!

月刊ネオジオフリーク10月号

ザ・キング・オブ・ファイターズ'96〜対人戦攻略

SNK公認 NEO・GEOオフィシャル情報誌

芸文社

月刊ネオジオフリーク

NEO·GEO FREAK

1996年10月号

1996年10月1日発行　発行人／中西吉永　編集人／勝俣　篤　発行／株式会社　芸文社
〒170 東京都豊島区東池袋3−7−9 ☎03・5992・2051(営業) ☎03・5395・6314(編集)

580YEN
(本体563yen)

芸文社



雑誌07225-10　T1007225100583